ORI AND THE WILL OF THE WISPS

Teil 2 des Metroidvania-Meisterwerks ausführlich getestet

TOM CLANCY'S THE DIVISION 2

Im großen Test: Das neue Add-on Warlords of New York

PC Games

Wissen, was gespielt wird

EXTENDED

+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ MIT TOP-VOLLVERSION

HARD WEST

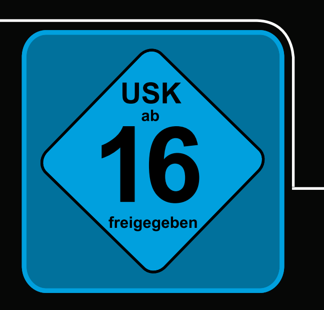
XCOM im Wilden Westen – so lässt sich Hard West wohl am besten beschreiben. In 40 taktischen Missionen lenkt ihr Cowboy Warren und seine Verbündeten durch eine düstere, übernatürliche Geschichte.

BALDUR'S GATE 3

Die kultige Rollenspiel-Reihe kehrt endlich zurück – mit alten Stärken und frischen Ideen! Wir haben erste Spielszenen gesehen und ausführlich mit den Entwicklern gesprochen!

RESIDENT EVIL 3

Gespielt: Frische Infos zur runderneuerten Kampagne und zum Mehrspieler-Part



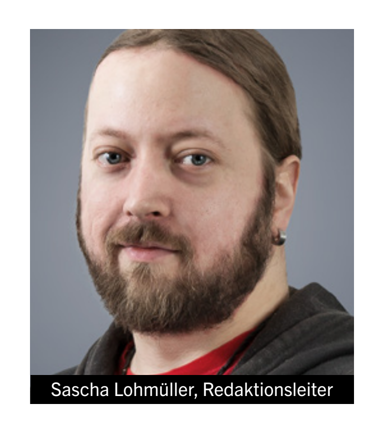
AUSGABE 332
04/20 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00;
Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00;
Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20

04
4 397178 706992


ECHT
BOND
NITRO.
JAMES BOND
DIE FILMREIHE IM TV
IMMER DI 20.15

Es war einmal … die E3 – von Absagen und Verschiebungen.


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Man braucht nicht lange um das Thema herumzureden und man sollte es auch nicht totschweigen, selbst wenn einem die Klopapier-Hamsterkäufer auf die Nerven gehen: Corona ist auch bei uns angekommen und hat auf alle Branchen und Personen einen Einfluss, auch auf den Bereich Videospiele. Vorab jedoch: Wir hoffen, es geht euch allen da draußen gut und natürlich vor allem auch jenen in eurem Familien- und Freundeskreis, für die der Virus eine größere Gefahr darstellt. Von allen Folgen, die die Pandemie und die damit einhergehenden Vorsichtsmaßnahmen mit sich bringen, sind abgesagte Messen und Release-Verschiebungen sicher die mit Abstand unwichtigsten, aber wir sind ja hier nun mal bei einer Spielezeitschrift. Daher: Die GDC wurde abgesagt, die PAX lief auf Sparflamme und kurz vor Redaktionsschluss erwischte es noch die diesjährige E3. Auch eines unserer eigentlich eingeplanten Vorschau-Themen musste kurzfristig weichen. Mittlerweile verzichten wir zudem von unserer Seite darauf, unsere Redakteure quer durch die Weltgeschichte zu schicken. Aktuell ist es daher auch für uns relativ schwer, einen Blick auf den Release- und Event-Kalender der nächsten Monate zu werfen und präzise Aussagen zu treffen – gut möglich, dass sich auch der ein oder andere Release noch verschiebt.

Ein großer Teil der Events für unseren Vorschau-Bereich fanden hingegen noch vor den ersten Fällen in Deutschland statt. Für unsere Cover-Story zu Baldur's Gate 3 etwa mussten wir auch gar nicht weit reisen: Publisher und Entwickler Larian lud ins benachbarte Nürnberg ein, um uns dort ausführlich den Nachfolger der Kult-RPG-Reihe zu zeigen. Außerdem plauderten Studiochef Swen Vincke und Co. noch ausführlich aus dem Nähkästchen.

Für Resident Evil hingegen ging es nach London. Vor Ort konnte sich Chris nicht nur stundenlang durch die generalüberholte Singleplayer-Kampagne gruseln und schießen, sondern auch im Resistance-Mehrspieler-Part die anwesenden Journalisten-Kollegen in ausgewiefte Todesfallen locken. Ansonsten schauten wir uns unter anderem für euch noch Valorant, Bleeding Edge, Maneater und Streets of Rage 4 an. Da dürften Fans jedes Genres etwas Passendes finden!

Der Test-Teil wird in diesem Monat von drei großen Themen dominiert. Erstens: The Division 2: Warlords of New York. Die wichtigsten Infos zum Add-on des Tom-Clancy-Loot-Shooters haben wir euch ja bereits in der letzten Ausgabe geliefert, für den Test haben wir uns nun ausführlich durch Coney Island geschossen und gequestet. Zweitens: Ori and the Will of the Wisps. Die Fortsetzung des Metroidvania-Hits ließ ja lange genug auf sich warten, nun ist sie endlich da – und überzeugt auf ganzer Linie. So liebevoll, hübsch und durchdacht sind nur wenige Genre-Vertreter. Und drittens: Wolcen: Lords of Mayhem. Der Diablo-Klon wurde nach langer Early-Access-Phase nun endlich veröffentlicht, begleitet wurde der Start jedoch von Missverständnissen und technischen Fehlern – wir rollen den Fall im Test auf.

Davon abgesehen erwarten euch erneut jede Menge spannende Reportagen und Kolumnen, Extended-Käufer taktieren sich zudem in Hard West durch eine düstere Wild-West-Welt. Und jetzt: Viel Spaß beim Lesen!

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Reiseziele des Monats (bevor nicht nur wir einen Reisestopp einlegten): Nürnberg, London, München x2, Los Angeles, Cambridge +++

+++ Heimlicher Favorit der Redaktion: Auf das Hai-GTA Maneater freuen sich erstaunlich viele bei uns. Man sieht, dass hier der ein oder andere Trashfilm-Fan hockt. +++

+++ Eine neue Rubrik haben wir auch, schreibt uns doch einfach, wie euch unser kleines Indie-Spotlight gefällt! +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Den Testbereich knapp verpasst hat leider Doom Eternal. Der id-Shooter trudelte erst am Tag vor der Heftabgabe bei uns ein – das reichte leider nicht mal mehr für einen Ersteindruck. Liefern wir natürlich alles online und im nächsten Heft nach! +++

+++ Noch knapper war es bei Half-Life: Alyx. Das VR-Abenteuer von Valve landete erst am allerletzten Produktionstag bei uns. Ob sich dafür die Anschaffung einer VR-Brille lohnt, verraten wir euch spätestens im nächsten Heft. Oder eben auf www.pcgames.de. +++

+++ Für Verwirrung sorgte dafür Wolcen. Erst trudelte eine Testversion bei uns ein, dann wurden wir informiert, dass kurz darauf ein Charakter-Wipe erfolgen würde, dann wurde die Testversion zur Preview-Version umdeklariert, sodass wir eh bis zum Release warten mussten. Für das Heft kein Problem, für die Webseite hingegen extrem stressig. +++

+++ NEWS Vermischtes +++

+++ Bitte beim Lesen des Impressums nicht wundern: Auch in der nächsten Ausgabe haben wir natürlich eine Vollversion. Wir arbeiten hier aber an einer coolen Überraschung, die noch nicht in trockenen Tüchern ist. +++



PC Games streamt!
Neuer Twitch-Kanal seit 18.11.19

Lange genug hat es gedauert, doch nun unterziehen wir unseren Twitch-Kanal auch endlich einer Generalüberholung – neuer Name, neues Team, fester Sendeplatz. Bei „Electric Boogaloo" werden wir künftig erst einmal jeden Montag auf Sendung gehen und dort nicht nur die nagelneuesten PC-Spiele vorstellen, sondern uns auch Konsolenspiele jedweder Art zur Brust nehmen. Als festes Team stehen dabei Chris, Lukas, David, Johannes und Paula vor der Kamera. Los geht es jeden Montag um 16 Uhr mit einer Stunde „Electric Boogaloo", danach stehen ab 17 Uhr wechselnde Formate auf dem Plan. Wir würden uns freuen, wenn ihr mal vorbeischaut!

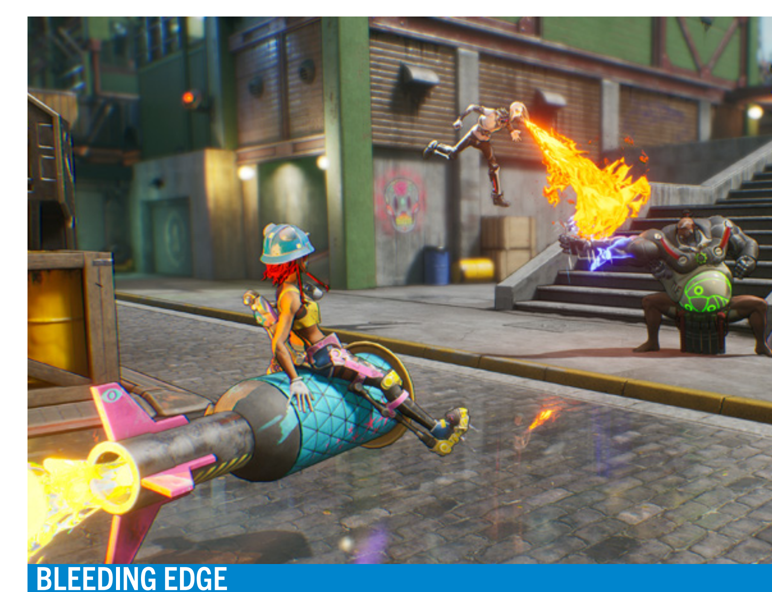
INHALT 04/2020


BALDUR'S GATE 3 12


ORI AND THE WILL OF THE WISPS 64

AKTUELL

TEST


BLEEDING EDGE 24

MAGAZIN

SERVICE

HARDWARE

EXTENDED

1&1 FRÜHLINGS-SPECIAL





1&1 ALL-NET-FLAT

✓ FLAT TELEFONIE
✓ FLAT INTERNET
✓ FLAT EU-AUSLAND



ab 9,99 €/Monat*
10 Monate, danach 19,99 €/Monat. Ohne Smartphone.



Bis zu 800,– € für Ihr altes Handy!

EXKLUSIV BEI 1&1

GRATIS: GALAXY WATCH

UVP ~~359,–~~







02602 / 96 96

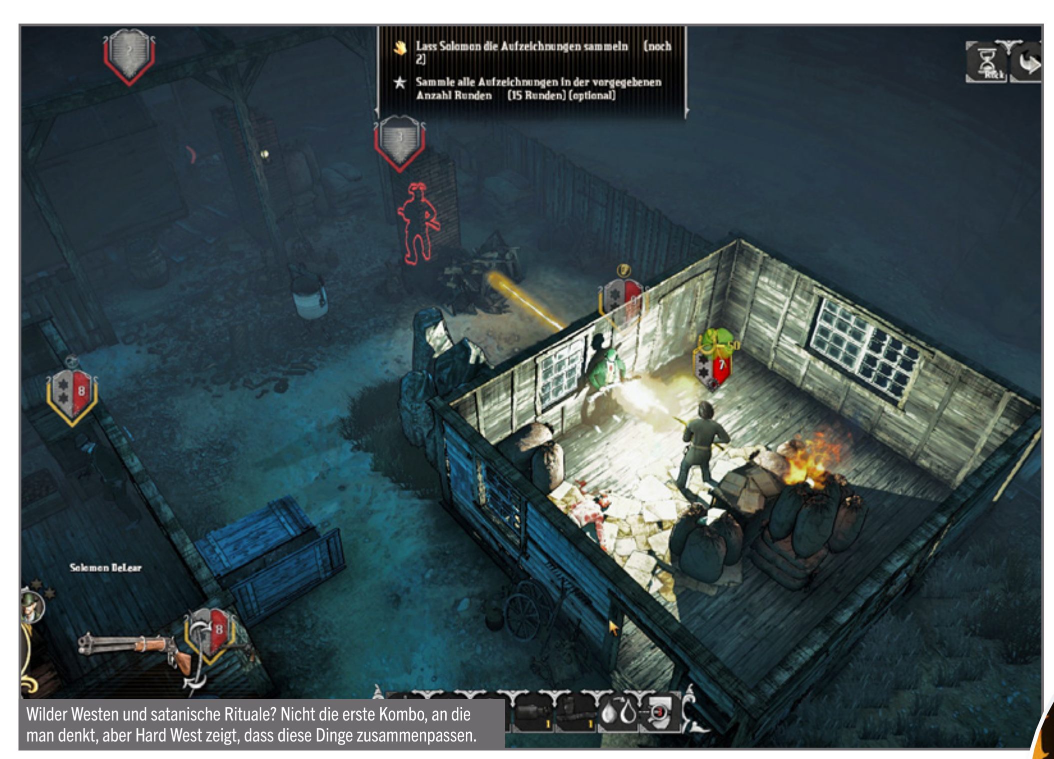


1und1.de

*Samsung Galaxy S20/ S20+ für 0,– € einmalig mit kostenloser Galaxy Watch (Versand nach Anmeldung bei Samsung; nur solange der Vorrat reicht, ausführliche Teilnahmebedingungen unter 1und1.de/s20-aktion) z. B. in Verbindung mit 1&1 All-Net-Flat L für 38,99 €/Mon. für 10 Monate, danach 60,99 €/Monat. Einmaliger Bereitstellungspreis 29,90 €. 24 Monate Vertragslaufzeit. Sonderkündigung im ersten Monat möglich. Trade-In Prämie abhängig vom eingesendeten Gerät (Modell & Marke, Höchstprämie 800,– € z. B. für Samsung Note10+). Bei verbindlicher Bestellung eines Galaxy S20/S20+ Modells. Auszahlung nach Einsendung Ihres alten Handys. Es gelten die 1&1 Trade-In Bedingungen. Preise inkl. MwSt. Änderungen vorbehalten.
1&1 Telecom GmbH, 56403 Montabaur.

... und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD



Wilder Westen und satanische Rituale? Nicht die erste Kombo, an die man denkt, aber Hard West zeigt, dass diese Dinge zusammenpassen.



Spielerisch erinnert Hard West an XCOM und erfordert viel strategisches Geschick, damit wir gegen die übernatürlichen Widersacher bestehen.



Insgesamt erwarten uns acht Szenarien und 40 Missionen, in denen wir unser taktisches Geschick beweisen und unsere Rache vollenden müssen.

HARD WEST

Der Wilde Westen! Cowboys, Indianer, Pferdekutschen, Saloons, Satanische Kulte, Dämonen. Moment, wie bitte? Ja, richtig gelesen: In der alternativen Wild-West-Welt von Hard West geht es ziemlich düster und alles andere als realistisch zu, denn der junge Warren findet sich auf einem übernatürlichen Rachefeldzug gegen zerstörerische Abnormitäten wieder. Spielerisch erinnert Hard West an Klassiker wie XCOM, reichert das Ganze aber noch mit moralischen Entscheidungen und betont trashigem Wild-West-Horror an. Da treffen die Cowboyhut-Träger eben auch mal auf lustige Baphomet-Kultisten! Auf euch warten acht Szenarien mit insgesamt 40 Missionen – mehr als genug Taktik-Unterhaltung inklusive jeder Menge blauer Bohnen also!

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu Hard West handelt es sich um einen Gratis-Code auf Gamesplanet.com. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter www.pcgames.de/codes ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, gebt ihr dann auf https://de.gamesplanet.com als Rabatt-Code ein, nachdem ihr das Spiel dort in euren Warenkorb gelegt habt. Dadurch ändert sich der Preis auf 0 Euro und ihr erhaltet nach dem „Kauf" einen Steam-Code für das Spiel.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Rundentaktik
Publisher: Good Shepherd Entertainment
Veröffentlichung: 18. November 2015

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows Vista/7/8/10, AMD Athlon 64 X2 mit 2,6 GHz / Intel Core 2 Quad mit 2,6 GHz, 4 GB RAM, Radeon HD 4670 / Geforce GT 430, 6 GB freier Festplattenspeicher
Empfohlen: Windows Vista/7/8/10, AMD Athlon II X4 mit 3,1 GHz / Intel Core i5 mit 3 GHz, 6 GB RAM, Radeon R7 260X / Geforce GTX 550 Ti, 6 GB freier Festplattenspeicher

* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer Vollversion des Spiels erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

DVD 1

TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)
- 7 Zip
- Adobe Reader DC
- VLC Media Player

TEST
- Wolcen: Lords of Mayhem
- Journey to the Savage Planet
- Zombie Army 4: Dead War

VORSCHAU
- Baldur's Gate 3
- Moving Out

SPECIAL
- Lightmatter, Coffee Talk & mehr Unsere Indie-Perlen zu Jahresbeginn
- Meilensteine: Die 10 einflussreichsten Spiele der Dekade



DVD 2

VORSCHAU
- Maneater
- Ori and the Will of the Wisps
- Outriders
- Resident Evil 3
- Tom Clancy's The Division 2: Warlords of New York
- Valorant

SPECIAL
- Einkaufsführer zu Multiplayer-Ballereien Stand: Februar 2020
- Resident Evil: Resistance: Horror, Terror und ganz viel Liebe zum Detail
- Spiele-Releases im März 2020



DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter

Spielt gerade:
WoW: Battle for Azeroth, Black Mesa, Madden NFL 20 und Yes, Your Grace

Hört gerade:
White Stones – Kuarahy; The Black Dahlia Murder – Verminous; Biff Byford – School of Hard Knocks; Psychotic Waltz – The God-Shaped Void

Schaute jüngst:
Hunters (unterhaltsam, trifft aber oft den falschen Ton), Star Trek: Picard (bis Folge 7 ein atemberaubender Clusterfuck), One Cut of the Dead (groß!)

Ansonsten dürfte sich:
das Wetter langsam mal zwischen Kalt/Regen und Mild/Sonne entscheiden.



KATHARINA PACHE | Redakteurin



Spielt gerade:
Animal Crossing: New Horizons, und in Nioh 2 schau ich bald mal rein. Ori steht auch noch auf der Liste.

Liest gerade:
Rusty Brown von Chris Ware

Sah zuletzt:
Das Gemälde Im Wintergarten von Manet in der Alten Nationalgalerie in Berlin. Es ist so wunderschön!

War außerdem:
im Spionagemuseum. War auch schön.

LUKAS SCHMID | Redakteur



Spielt gerade:
The Bioshock Collection

Schaut gerade:
der Freundin zu, wie sie in Dragon Quest Builders 2 fröhlich werkelt.

Ist gespannt:
auf das Ersatzprogramm, nun, da die E3 2020 ausfällt. Außerdem darauf, wie berufsbedingt Veranstaltungen fortan ablaufen werden.

Hat:
gestern Spinatpalatschinken á la Jamie Olver gemacht, mit Spinat im Teig, auf dem Teig und noch jeder Menge anderem leckeren Kram. War gut!

MATTI SANDQVIST | Redakteur



Spielt gerade:
The Division: Warlords of New York, Call of Duty: Warzone und Steel Division 2: The Fate of Finland

Fragt sich:
wie es nun wegen Corona um die Konzerte steht, die im April und Mai stattfinden sollen. Die Tickets habe ich ja bereits, nur weiß ich nicht, ob die Veranstaltungen einfach abgesagt werden.

Immerhin:
Bin ich spieletechnisch gut versorgt. Ende März erscheint der zweite DLC für Borderlands 3 und davor kann ich Panzer Corps 2 spielen.

MATTHIAS DAMMES | Redakteur



Spielt derzeit:
The Division 2: Warlords of New York, Two Point Hospital, Torchlight 2

Freut sich auf:
den Start von Disney+ in wenigen Tagen. Die Story von The Mandalorian kenne ich inzwischen, aber bezüglich der neuen Staffel von Clone Wars versuche ich derzeit noch krampfhaft Spoilern aus dem Weg zu gehen.

Ist gespannt:
wie sich die Absage der E3 2020 auf die Zukunft der Messe auswirken wird. Schon vor der Corona-Krise war ja ein schwindendes Interesse zu spüren, so dass der Ausfall vielleicht ihr endgültiger Sargnagel ist.

FELIX SCHÜTZ | Redakteur



Zuletzt durchgespielt:
Ori and the Will of the Wisps, Wolcen: Lords of Mayhem, Black Mesa und Yes, Your Grace

Spielt derzeit:
Doom Eternal, Doom 64, UnderMine (Early Access), The Witcher 3 und vielleicht State of Decay 2, wenn's auf dem alten Heim-PC läuft.

Zuletzt gesehen:
Star Trek: Picard, Hunters, 1917

Freut sich darauf:
Demnächst endlich mehr Zeit mit seiner kleinen Tochter zu verbringen.

DOMINIK PACHE | Redakteur



Spielt gerade:
WoW: Classic, Nioh 2 (PS4)

Hört gerade:
Egotronic, David Bowie

Freut sich auf:
Half-Life: Alyx – ich bin gespannt, ob sich Valve noch im Franchise bewegen kann, das sie groß gemacht hat. Auch war ich noch nie so knapp davor, mir eine VR-Brille zu kaufen.

Und sonst:
Urlaub in Berlin war schön, aber kalt. Hamburg toppt nichts!

MACI NAEEM CHEEMA | Volontär



Zuletzt gespielt:
Um ehrlich zu sein keine Spiele, nur ganz viel Musik

Zuletzt geguckt:
den Oscar-Short Hair Love, Only Yesterday von Isao Takahata und die recht interessante Oasis-Dokumentation Supersonic

Zuletzt entdeckt:
die deutschen Bands „Bruckner" und „Die Lieferanten"

Und sonst:
Freue ich mich, meine Freundin heute Abend vom Flughafen abzuholen. Vier Wochen Thailand, pff! Ich glaub', es hackt.

DAVID BENKE | Video-Volontär



Zuletzt gespielt:
Abzu, Shadow of the Colossus

Zuletzt gehört:
God Only Knows in der A-Capella-Version aus Bioshock: Infinite

Zuletzt gelesen:
Max Brooks' Zombie Survival Guide

War außerdem:
Seit fast zwei Jahren mal wieder im Kino, um sich die Verfilmung der Känguru-Chroniken anzuschauen. Um es mit den Worten des Autors zu sagen: viel Schönes dabei. Ich bleibe aber lieber bei den Hörbüchern.

PAULA SPRÖDEFELD | Social-Media-Redakteurin



Spielt gerade:
Hellblade: Senuas Sacrifice, Subnautica: Below Zero

Hört gerade:
Den True-Crime-Podcast Morbid. Sehr empfehlenswert, wenn euch Englisch nicht stört.

Zuletzt geschaut:
Die Miniserien Chernobyl und A Young Doctors Notebook

Fragt sich:
ob ich genug Klopapier und Nudeln zu Hause habe, um die kommende (Zombie-)Apokalypse zu überleben. Vermutlich nicht.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de





DAS PC-GAMES-**TEAM-TAGEBUCH**

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen.
Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Heimspiel

Unser Teamtagebuch ist diesmal anzeigenbedingt etwas kürzer als sonst. Kürzer als sonst war auch der Weg, den Matthias auf seiner Reise zum Baldur's-Gate-Event zurücklegen musste. Das fand nämlich in Nürnberg und somit nur wenige Kilometer von unserem Nerd-Hauptquartier hier in Fürth entfernt statt. Seine Vorschau lest ihr in dieser Ausgabe. Es wird übrigens mit Blick auf Covid-19 interessant sein, wie wir diese Seite in den kommenden Wochen füllen, Events fallen ja wohl eher flach!



Baldur's Gate 3

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Larian Studios
Hersteller: Larian Studios
Termin: unbekannt

Die Entwickler von Larian Studios zeigen erstmals Gameplay des heiß erwarteten Rollenspiels, das mit großer Inszenierung und liebevoller D&D-Umsetzung Hit-Potenzial beweist. **Von:** Matthias Dammes

Es ist inzwischen über ein halbes Jahr her, dass die Entwickler von Larian Studios der Weltöffentlichkeit enthüllt haben, dass sie an Baldur's Gate 3 arbeiten. Damit ging für viele Rollenspiel-Fans ein Traum in Erfüllung, an den fast 20 Jahre nach dem Vorgänger und dem qualitativen Niedergang der Original-Entwickler von Bioware fast schon niemand mehr wirklich geglaubt hatte. Nach reiflicher Überlegung hatten sich die Markenhüter von Wizard of the Coast entschieden, die beliebteste virtuelle Umsetzung ihres Dungeons&Dragons-Rollenspiel-Systems an das Studio aus dem belgischen Gent zu vergeben. Dass Larian es drauf hat, haben sie zuvor mit Divinity: Original Sin 2 eindrucksvoll unter Beweis gestellt, das auf dem Wertungsportal Metacritic zum am höchsten bewerteten PC-Spiel im Jahr 2017 avancierte.

Bisher ließ sich das Team jedoch nicht in die Karten schauen, wie sie mit ihrer über Jahrzehnte gesammelten Rollenspiel-Erfahrung die D&D-Welt von Baldur's Gate wieder zum Leben erwecken wollen. Bis auf einen schicken Render-Trailer, der einen ersten Eindruck der Grundstimmung des Spiels vermitteln soll, sowie ein paar in Interviews gestreuten Hinweisen wurde seit der Ankündigung im vergangenen Juni nur wenig über das Spiel selbst verraten. Inzwischen sind die Entwickler aber bereit, Baldur's Gate 3 erstmals vorzustellen. Dazu lud uns das Team in eine gemütliche Taverne im Herzen von Nürnberg ein, wo uns Studio-Chef Swen Vincke fast drei Stunden aus der aktuellen Pre-Alpha-Version des Rollenspiels vorspielte und dabei allerlei über die Inhalte und Systeme des Spiels erzählte.

Gedankenspiele

Die Vorführung beginnt dabei nicht irgendwo mittendrin, stattdessen kommen wir in den Genuss, den frischen Start eines neuen Spiels zu erleben – ein schickes Render-Intro inklusive. Wie auch schon beim Ankündigungstrailer wird erneut deutlich, dass die sogenannten Mind Flayer eine zentrale Rolle in der Geschichte von Baldur's Gate 3 einnehmen. Dabei handelt es sich um bösartige und mächtige Kreaturen, die durch ihre starken Gedankenkräfte in der ganzen D&D-Welt gefürchtet werden. Einst beherrschten die auch Illithiden genannten Wesen ein gewaltiges Astrales Reich. Nach dessen Untergang sahen sich die Mind Flayer gezwungen, in der Unterwelt des sogenannten Underdark zu verschwinden.


Nach langer Zeit im Exil des Underdark betreten die Mind Flayer oder Illithiden wieder die Bildfläche und spielen eine zentralle Rolle in der Story des Rollenspiels.


Die Mind Flayer infizieren Gefangene mit einem Tadpole genannten Parasiten, der diesen zwar besondere Kräfte verleiht, sie mit der Zeit aber selbst zu Mind Flayern verwandelt.



Bei der Charaktererstellung steht ein breites Angebot an Rassen, Klassen und alternativ vorgefertigten Origin-Charakteren zur Auswahl.

Doch inzwischen sind die Tentakelköpfe wieder erstarkt und bereit, sich die Welt untertan zu machen. Im Intro des Spiels sehen wir, wie ein Mind Flayer einer Reihe von Gefangenen einen Parasiten in den Kopf pflanzt. Eines dieser unglücklichen Opfer ist leider auch unser Held. Der sogenannte Tadpole in unserem Kopf spielt im weiteren Verlauf eine zentrale Rolle. So müssen wir schleunigst einen Weg finden, den Fremdkörper aus unserem Kopf zu entfernen. Andernfalls würden wir uns unweigerlich selbst in einen Illithiden verwandeln. Auf der anderen Seite kann der Parasit unserem Helden auch besondere dunkle Kräfte verleihen, wenn man bereit ist, einen Teil seines Verstandes dafür zu opfern.

Aliens und Vampir-Sklaven

Wie gewohnt beginnt das Spiel auch in Baldur's Gate 3 mit der Erstellung eines eigenen Charakters. Hier stehen diverse für D&D typische Rassen zur Auswahl. Dazu gehören unter anderem Tiefling, Drow, Zwerg, Mensch, Elf, Halbelf, Halbling und die Githyanki, eine Art Alienrasse im D&D-Universum. Das fertige Spiel soll noch einige mehr enthalten, die die Entwickler jetzt jedoch noch nicht verraten wollten. Als Nächstes wird die Klasse ausgewählt. Auch hier orientiert sich das Angebot aus Kämpfer, Zauberer, Kleriker, Ranger, Schurke und einigen weiteren am bekannten Rollenspiel-Klassenspektrum. Neben der Möglichkeit, sich seinen gänzlich eigenen Helden zu erstellen, übernehmen die Entwickler aber auch ein Feature aus Divinity: Original Sin 2 und das sind die sogenannten Origin-Charaktere.

Dabei handelt es sich um vorgefertigte Figuren, die im Spiel auch den Pool der rekrutierbaren Begleiter bilden. Jeder dieser Charaktere verfügt über seine eigene Hintergrundgeschichte, die auf unterschiedlichste Weise mit der Haupthandlung des Spiels verwoben ist. Je nachdem, für welchen Origin-Charakter man sich also entscheidet, erlebt man die Ereignisse in Baldur's Gate 3 aus einem völlig anderen Blickwinkel. Das hat in Original Sin 2 bereits hervorragend funktioniert und verspricht auch hier wieder jede Menge Abwechslung. Wie viele dieser Charaktere zu Verfügung stehen, wollten die Entwickler noch nicht verraten. Anhand der in der Präsentation vorgestellten Gefährten können wir derzeit aber schon von mindestens fünf verschiedenen Helden ausgehen.

Für die Präsentation wählt Swen Vinke mit Astarion einen der Origin-Charaktere aus. Bei ihm handelt es sich um einen sogenannten Vampire-Spawn, also einen Vampir, der Sklave eines Vampir-Meisters ist. Früher war der Hochelf mal ein Richter in der Stadt Baldur's Gate, aber ein sehr garstiger und böser Mensch. Er hat verurteilte Kriminelle als Sklaven und Nahrungsquelle an die Kazador-Familie verkauft, bei denen es sich um Vampire handelt. Als er versuchte, mehr und mehr Geld aus dieser Geschäftsbeziehung zu pressen, ließen die Kazadors ihn ihre Macht spüren und machten ihn zu ihrem Vampir-Sklaven. Damit unterliegt Astarion denselben Beschränkungen wie jeder andere Vampir auch. Er darf nicht ins Sonnenlicht, kann nicht über fließendes Wasser gehen und benötigt eine Einladung, wenn er ein Haus betreten will.

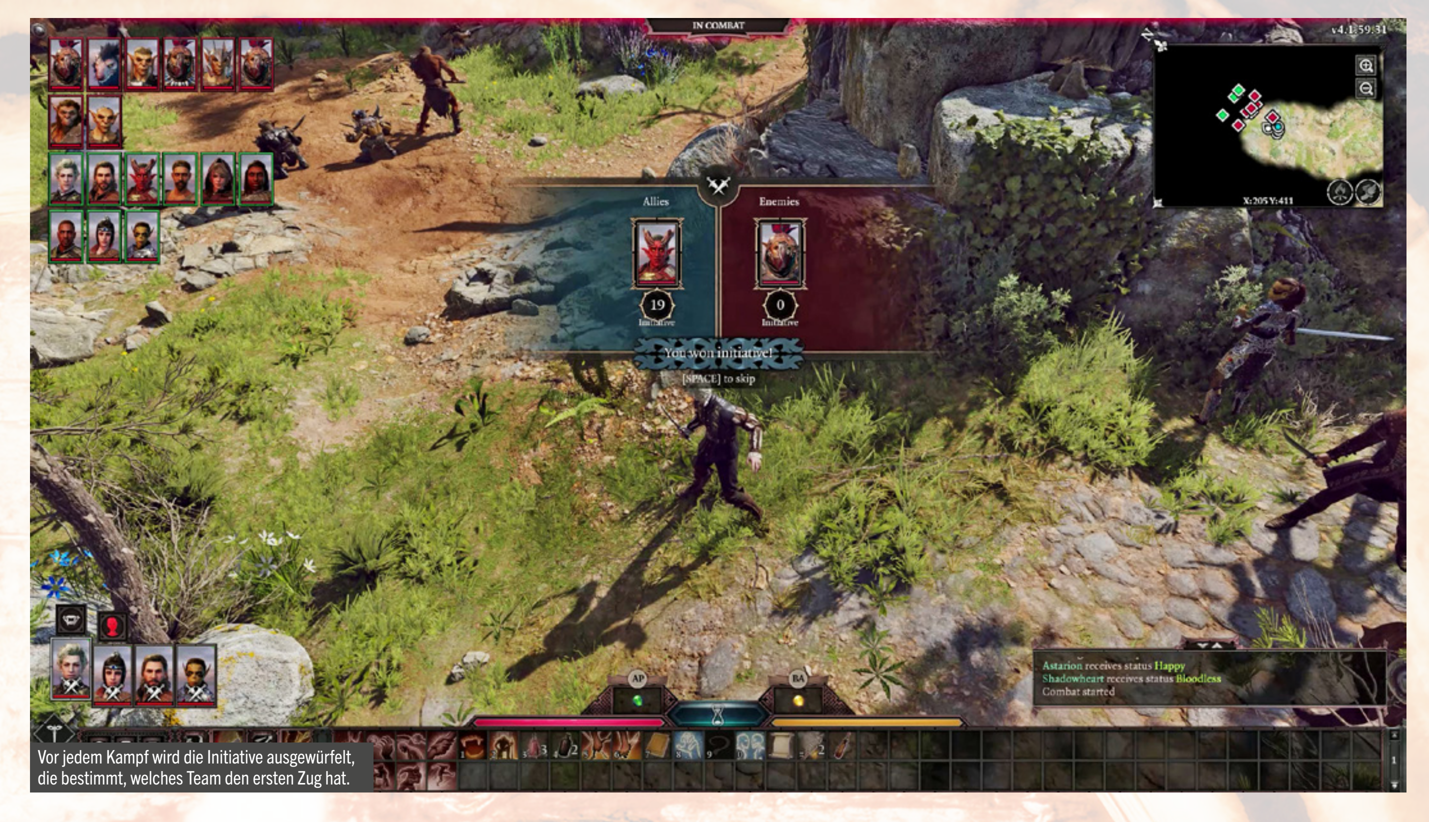
Cineastische Dialoge

Ähnlich wie in Divinity: Original Sin 2 beginnt auch Baldur's Gate 3 zunächst mit einem Tutorial an Bord eines Schiffes, diesmal ist es jedoch ein Nautiloid, ein fliegender Nautilus der Mind Flayer. Diesen Teil des Spiels wollten uns die Entwickler jedoch nicht zeigen, stattdessen steigen wir ein, nachdem das Schiff abgestürzt ist und unser Held wieder zu sich kommt.



Zu den bisher bekannten Origin-Charakteren gehört auch der menschliche Warlock Wyll, der einen Pakt mit dem Teufel eingegangen ist und es bitter bereut.

Dialoge und Zwischensequenzen sind aufwendig inszeniert. Mit der Verwendung von Performance Capture setzen die Entwickler neue Maßstäbe im Genre der Iso-Rollenspiele.



Vor jedem Kampf wird die Initiative ausgewürfelt, die bestimmt, welches Team den ersten Zug hat.

Das Abenteuer spielt in dieser Phase in der Nähe eines Ortes mit dem Namen Moonhaven, der sich ungefähr 200 Meilen östlich von Baldur's Gate befindet. Unserem Helden Astarion fällt recht schnell auf, dass der Tadpole in seinem Kopf einige positive Veränderungen für ihn mit sich bringt. So kann der Vampir plötzlich in grellem Sonnenlicht stehen, ohne einen schrecklichen Verbrennungstod zu sterben. Entsprechend erleben wir im weiteren Verlauf immer wieder, wie Astarion damit hadert, den Tadpole unbedingt loswerden zu müssen, obwohl er ihm doch so angenehme Vorteile bietet.

Was uns in den ersten Minuten der Vorführung bereits deutlich auffällt, sind die Fortschritte, die Larian Studios mit der Engine gemacht haben. Wunderschöne Landschaften, tolle Lichteffekte und sehr schicke Charaktermodelle lassen das Spiel in einem modernen Gewand erstrahlen. Das wird besonders beim Heranzoomen deutlich. Denn die Kamera lässt sich bis zu einer Ansicht absenken, die schon fast der typischen Third-Person-Sicht von Rollenspielen wie The Witcher 3 oder Ähnlichen entspricht. Diese visuellen Fähigkeiten der Engine nutzt das Team von Larian dann auch ordentlich aus.

Baldur's Gate 3 wird ein Niveau der cineastischen Inszenierung bieten, wie es das bisher in noch keinem eigentlich klassischen isometrischen Rollenspiel zu sehen gab. Die Grenzen zwischen den einzelnen RPG-Subgenres verschwimmen dabei zusehends. Bei der Umsetzung dieser Inszenierung lassen sich die Entwickler auch nicht lumpen. Alle Dialoge im Spiel werden über das sogenannte Performance Capture aufgenommen und ins Spiel übertragen. Das bedeutet, die Schauspieler der Charaktere spielen ihre Rollen auf einer Motion-Capture-Bühne, wo ihre Bewegungen und gleichzeitig auch die direkte Sprachausgabe aufgezeichnet werden. In der vorgeführten Version des Spiels lief in den Dialogen zwar noch nicht alles absolut geschmeidig, aber das große cineastische Potenzial des Spiels wurde dabei bereits beeindruckend zur Schau gestellt.

Dass es sich trotz all der Inszenierung aber noch immer um ein komplexes Rollenspiel mit D&D-Hintergrund handelt, wird spätestens deutlich, wenn Dialogoptionen auftauchen, in denen die Attribute des Helden eine Rolle spielen. Pen&Paper-Spieler wissen, dass in solchen Situationen gewürfelt wird, um zu überprüfen, ob die


Die verbesserte Engine von Larian ist in der Lage beeindruckende Landschaften zu zeichnen. Die größere Freiheit der Kamera kommt dem zu Gute.



Solch ein Raum voller Fallen ist prädestiniert für einen schnellen Tod der gesamten Gruppe. Gut, dass wir jederzeit in den Rundenmodus wechseln können und bekannte Tricks aus Divinity: Original Sin noch funktionieren.

Zum Rasten ziehen sich die Helden in ein Camp zurück. Hier können wir mit unseren Gefährten sprechen und so unsere Beziehungen ausbauen.

Werte des Charakters ausreichen, um seinen Gesprächspartner von seiner Antwort zu überzeugen. Baldur's Gate 3 führt diesen Check nicht irgendwo versteckt im Hintergrund aus, sondern blendet mitten auf dem Bildschirm einen D20-Würfel ein. Diesen muss der Spieler aktiv anklicken und damit seinen Wurf auslösen, um dann sogleich den Erfolg oder Misserfolg mitzuerleben.

Kampf der Runden

Die zweite große Säule eines Rollenspiels neben den Dialogen ist natürlich der Kampf. Und die ersten Gegner ließen in der Demo auch nicht lange auf sich warten. Lange wurde ja gerätselt, welches Kampfsystem Larian für Baldur's Gate 3 anwenden wird. Beim ersten Feindkontakt ist klar, es wird wieder im rundenbasierten Modus gekämpft. Damit bleiben die Belgier ihrem System treu, das ihnen in Divinity: Original Sin bereits großartige Dienste geleistet hat. Für traditionelle Fans von Baldur's Gate könnte dies aber eine kleine Enttäuschung darstellen, liefen die Vorgänger doch in Echtzeit ab.

Aber natürlich wurde auch damals im Hintergrund alles in Runden berechnet, schließlich basieren die Spiele auf dem D&D-Regelwerk, das nun einmal so abläuft. Das Team von Larian hat sich daher entschieden, dies auch vordergründig so darzustellen, weil dies dem Spieler zum einen viel mehr Kontrolle über seine Party ermöglicht und den Entwicklern zum anderen mehr Möglichkeiten für die Gestaltung interessanter Kämpfe gibt. Dazu haben sie ihr System aus Original Sin 2 aber natürlich nicht einfach übernommen, sondern ebenfalls so gut wie möglich an das D&D-System angepasst.

Vor jedem Kampf wird von jeder Seite die Initiative ausgewürfelt, der Gewinner beginnt und zieht daraufhin seine komplette Mannschaft. Die einzelnen Charaktere haben also nicht mehr wie in Original Sin 2 jeweils eine eigene Initiative und sind wild durcheinandergewürfelt an der Reihe. Stattdessen wechseln sich die beiden Kampfparteien immer gegenseitig ab. Ist der Spieler an der Reihe, kann er frei zwischen seinen Charakteren wechseln. Jede Figur hat ein bestimmtes Kontingent an Bewegungsreichweite sowie eine aktive Aktion zur Verfügung. Diese können beliebig miteinander kombiniert werden. Es ist also kein Problem, erst ein paar Meter zu gehen, eine Aktion auszuführen und dann noch seine restlichen Bewegungspunkte zu verbrauchen. Die Runde endet erst, wenn keiner der eigenen Charaktere mehr etwas machen kann oder der Spieler die Runde manuell beendet.

Zu den ausführbaren Aktionen zählen nicht nur Angriffe und Fähigkeiten. In Baldur's Gate 3 verfügen die Charaktere auch über diverse Fortbewegungsaktionen. Springen ermöglicht es uns, auf höher gelegenes Terrain zu gelangen oder Abgründe zu überwinden. Mit Dash verdoppeln wir für die aktuelle Runde unsere Bewegungsreichweite. Wir können jederzeit Gegenstände auf Gegner werfen, die dann je nach Art des Items auch entsprechenden Schaden verursachen können. Und mit dem sogenannten Schubs schicken wir an einer Kante stehende Gegner auf einen unfreiwilligen Freiflug.

Von all diesen Möglichkeiten sollte ausgiebig Gebrauch gemacht werden. Denn im Kampf geht es in erster Linie darum, Vorteile für seine Figuren zu schaffen. So will die deutlich gestiegene Vertikalität der Spielwelt entsprechend zum eigenen Vorteil ausgenutzt werden, indem wir zum



Beim Attributs-Check während der Dialoge müssen wir wie in der Tabletop-Vorlage einen D20-Würfel bemühen, um unseren Erfolg auszuwürfeln.

Rechts steht unser Bogenschütze ein Stockwerk höher als das Gemetzel unter ihm. Er bekommt dadurch satte Schadensboni und ist zugleich nur schlecht vom Gegner zu treffen.

Beispiel Fernkämpfer auf höhere Positionen platzieren. Aber auch Elemente wie Wasser, Feuer und Blitz spielen wieder eine Rolle, wenn auch in kleinerem Rahmen. Aber eine in Brand gesteckte Fettpfütze oder eine unter Strom gesetzte Wasserlache haben auch im D&D-Universum den zu erwartenden Effekt.

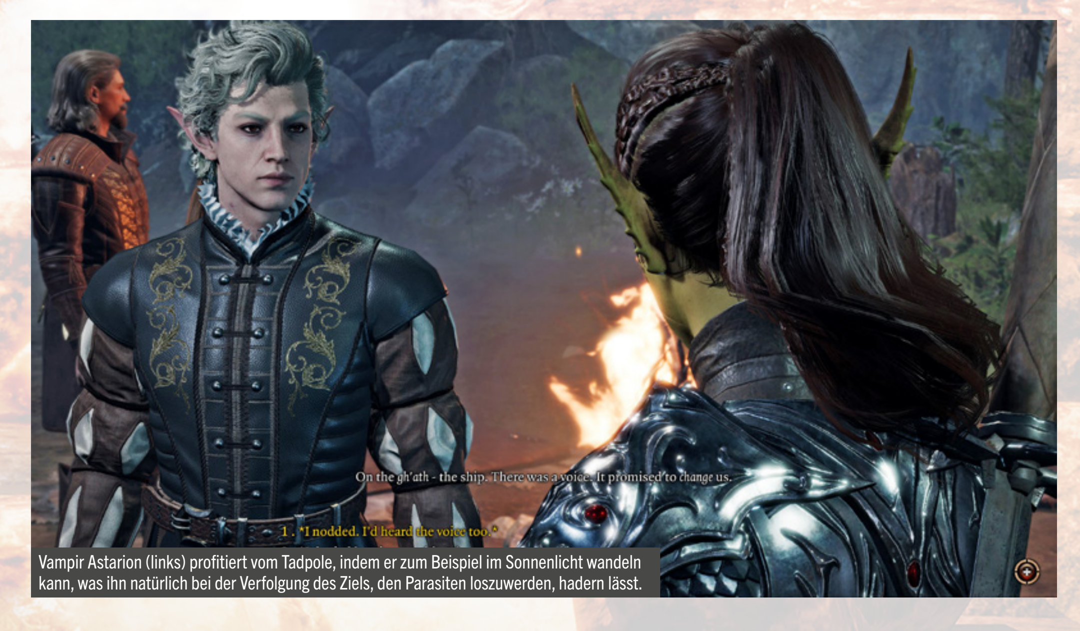
Rasten und Erkunden

Nach kräftezehrenden Kämpfen, in denen viele Zauber zum Einsatz kamen und die Helden diverse Lebenspunkte verloren haben, ist es in der Regel ratsam, eine Rast einzulegen. Wie für D&D üblich können viele Fähigkeiten nämlich nur in begrenzter Zahl eingesetzt werden. Diese Aufladungen werden durch das Rasten im Party-Camp wieder aufgefüllt. Gleiches gilt für Lebenspunkte und die Heilung von lästigen Statuseffekten. Wenn wir uns in der Spielwelt nicht gerade in gefährlicher Umgebung befinden, können wir zum Rasten jederzeit per Knopfdruck das Lager betreten.

Das Spiel schaltet daraufhin in eine eigene Camp-Ansicht, die ein wenig an das Lager in Dragon Age: Origins erinnert. Zunächst befinden sich hier lediglich vier Schlafstätten rund um ein Lagerfeuer für die Mitglieder unserer Gruppe. Die Entwickler erklären aber, dass sich das Lager im Verlauf des Spiels verändern und immer weiter verbessert wird. Zudem treffen wir hier nicht nur die Helden unserer aktuellen Party an, sondern auch jene Gefährten, die wir bereits rekrutiert, derzeit aber nicht in der Gruppe haben. Mit unserem Protagonisten können wir uns im Lager frei bewegen und Dialoge mit den anderen Charakteren führen. Das geht zwar auch in der freien Spielwelt, aber ein Großteil der Interaktion und des Ausbaus der Beziehungen zwischen den Heldenfiguren soll im Camp stattfinden.

Wenn nicht gerade gerastet, gekämpft oder geredet wird, steht die Erkundung der Spielwelt ganz oben auf der Aktivitätenliste. Erneut haben die Entwickler von Larian wahnsinnig viel Liebe zum Detail in die Gestaltung der Umgebung gesteckt. Hinter jeder Ecke und jedem Busch lässt sich potenziell etwas Spannendes entdecken. Geheime Wege, die auf der Karte nicht ersichtlich sind, führen häufig zu interessantem Loot oder anderen Entdeckungen. Neu ist dabei, dass der Spieler auch mehr dreidimensional denken muss. Die neue Möglichkeit der Charaktere, sich durch Klettern und Sprünge auch vertikal zu bewegen, haben die Leveldesigner maximal ausgeschöpft. Häufig bestehen Gebiete aus verschiedenen Ebenen, die auf intelligente Weise miteinander verknüpft sind. Um gewisse Levelbereiche zu erreichen, kann man sich auch die Umgebung zunutze machen. Ist zum Beispiel eine höhere Ebene nicht per Sprung zu erreichen, sucht man sich ein paar Kisten und bastelt sich eine improvisierte Treppe.

Kenner von Original Sin treffen bei der Erkundung aber auch wieder auf bekannte Mechaniken. So lassen sich zum Beispiel Fallen, die einen Bodeneffekt erzeugen, wie gewohnt mit einem Gegenstand wie einer Vase abdecken und damit der Effekt neutralisieren. Während der Erkundung kann zudem auch



Vampir Astarion (links) profitiert vom Tadpole, indem er zum Beispiel im Sonnenlicht wandeln kann, was ihn natürlich bei der Verfolgung des Ziels, den Parasiten loszuwerden, hadern lässt.



Im Schleichmodus werden die Wahrnehmungsbereiche der Gegner angezeigt, was uns bei der Suche nach dem richtigen Weg hilft.

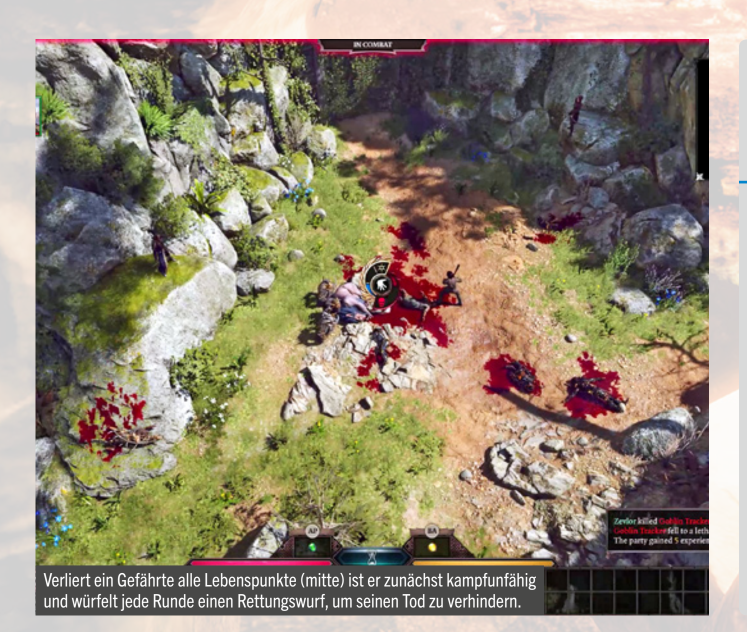
jederzeit in den Rundenmodus gewechselt werden, selbst wenn gerade kein Kampf stattfindet. Das ist besonders hilfreich, wenn man präzises Timing beim Austricksen von Fallen benötigt oder man durch feindliches Gebiet schleichen will. Im Rundenmodus außerhalb des Kampfes hat zunächst der Spieler sechs Sekunden Bewegung zur Verfügung, danach die Spielwelt und dann immer im Wechsel.

Noch viel zu tun

Über die fast drei Stunden, die uns Swen Vincke das Spiel vorspielte, prasselten jede Menge Details auf uns ein, die ein großartiges Rollenspiel versprechen. Es war aber auch klar zu sehen, dass die Entwickler noch sehr viel Arbeit vor sich haben. Die aktuelle Pre-Alpha-Fassung des Spiels machte zwar einen wesentlich fortgeschritteneren Eindruck als wir es erwartet hatten, die Ecken und Kanten und die zahlreichen noch vorhandenen Probleme waren aber auch nicht zu übersehen. So sind die Animationen in den Dialogen noch ziemlich fehleranfällig, der Hauptcharakter steht meist noch ziemlich steif und unbeteiligt im Gespräch.

Die Kamera verhielt sich gelegentlich etwas störrisch. Die Soundeffekte von vielen der Fähigkeiten wirkten noch nicht richtig abgemischt. So machte der Sprung zum Beispiel einen Lärm, als würde der Held damit ein Erdbeben auslösen. Der Larian-Chef stieß auch immer wieder auf Bugs, die seine Pläne durchkreuzten. So konnte er zum Beispiel das als letzten Kampf der Präsentation geplante Scharmützel nicht richtig beenden, weil ein paar Gegner mit in den Kampf einbezogen wurden, die sich aber ganz wo anders auf der Karte befanden. Larians bisherige Arbeit stimmt uns aber zuversichtlich, dass die Entwickler diese Probleme im Verlauf der weiteren Entwicklung in den Griff bekommen werden.

Es bleibt ihnen dafür ja auch noch jede Menge Zeit. Der Release von Baldur's Gate 3 ist nach wie vor für einen Zeitpunkt angepeilt „wenn das Spiel gut ist", wie es Swen Vincke erklärt. Man will sich also noch nicht festlegen. In diesem Jahr ist daher wohl eher nicht mehr mit dem Spiel zu rechnen. Einen ersten Vorgeschmack könnt ihr aber trotzdem schon bald bekommen. In einigen Monaten, genauer wollte man es noch nicht eingrenzen, soll das Rollenspiel nämlich auf Steam in den Early Access starten. Wie schon bei beiden Teilen von Divinity: Original Sin möchten die Entwickler wieder ganz eng mit der Community zusammenarbeiten. Das Feedback der eingefleischten Rollenspiel-Fans ist den Machern wichtig und soll helfen, das Beste aus dem Potenzial herauszuholen, das Baldur's Gate 3 in jedem Fall besitzt. ❑



Verliert ein Gefährte alle Lebenspunkte (mitte) ist er zunächst kampfunfähig und würfelt jede Runde einen Rettungswurf, um seinen Tod zu verhindern.

MATTHIAS DAMMES MEINT

„Larian ist auf einem guten Weg, sich selbst zu übertreffen."

Was ich von Baldur's Gate 3 bis jetzt gesehen habe, hat mich wirklich begeistert und ging weit über meine Erwartungen hinaus. Ich hätte nie gedacht, dass sich ein klassisches Iso-RPG in Sachen Inszenierung der Story einmal mit waschechten 3D-RPGs wie Mass Effect wird messen können. Mit der Verwendung von vollem Performance-Capture und den Fortschritten bei ihrer Engine haben die Macher von Larian hier das Potenzial, die Messlatte für das Genre mehrere Stockwerke anzuheben. Persönlich freut mich auch, dass sie ihrem rundenbasierten Kampfmodell treu bleiben. Ich kann aber verstehen, dass nicht alle Fans von Baldur's Gate mit dieser Entscheidung einverstanden sein werden. Ich hoffe aber, dass die restliche Qualität des Spiels so überzeugend wird, dass auch diese Spieler dem Spiel eine Chance geben. Mit dem wirklich beeindruckenden Leveldesign, dem allem Anschein nach sehr interessanten Charakteren und dem auch für Neulinge zugänglich gemachten D&D-System steckt in jedem Fall viel Potenzial im Spiel. Am Ende muss natürlich vor allem die Story überzeugen, das Balancing muss stimmen und optimalerweise ist das Spiel bis zum Release auch frei von Bugs und anderen Problemen. Aber bei Larian mache ich mir da wenig Sorgen.



Im Gespräch mit **Larian-Chef** & **Game Director Swen Vincke**

VITA

Vor fast 25 Jahren, im Jahre 1996, gründete Swen Vincke im belgischen Gent die Larian Studios, um seine Leidenschaft für Rollenspiele auszuleben. Seitdem ist er nicht nur das Gesicht der Firma, sondern als Lead Designer und Director auch maßgeblich an der kreativen Entwicklung aller Spieler beteiligt. Nach anfänglichen Schwierigkeiten mit Projekten wie The Lady, the Mage and the Knight, das nie das Licht der Öffentlichkeit erblickte, schuffen Vincke und sein Team im Jahre 2002 mit Divine Divinity den Auftakt zu ihrer erfolgreichen Marke, die 2017 mit Divinity: Original Sin 2 ihren vorläufigen Höhepunkt ereichen sollte. Für Vincke sind die Larian Studios mehr als nur ein Job. Sie sind ein großer Teil seines Lebens und alles, was mit dem Studio geschieht, nimmt er sehr persönlich, wie er es ausdrückt. Wie viel ihm das Studio bedeutet, zeigt sich bereits im Namen Larian. Dieser geht nämlich auf seinen Lieblingshund zurück, der den Namen „Lar" trug.

PC Games: Wie ist es euch ergangen, seit ihr vor einigen Monaten angekündigt habt, dass ihr an einer der beliebtesten RPG-Marken arbeiten werdet? Überwiegt die Aufregung oder eher der Druck durch die hohen Erwartungen?

Swen Vincke: Ein bisschen vom beiden, denke ich. Wir waren schon ein wenig gestresst, weil das ein sehr ambitioniertes und großes Spiel ist. Aber je mehr es sich zusammengefügt hat, um so selbstbewusster wurden wir, weil wir sehen konnten, was wir machen. Wir wissen, dass es jede Menge Leute gibt, die verschiedene Version von BG3 in ihren Köpfen haben, aber wir können nur unsere Version machen und das versuchen wir, so gut wir können. Bisher waren die Reaktionen wirklich gut. Wir gehen große Risiken an verschiedenen Fronten ein. Sei es das Team, sei es der Wechsel beim Kampfsystem, sei es die cinematische Inszenierung, die eine Menge an Möglichkeiten bietet. All diese Dinge sind Gelegenheiten, es zu versauen.

> „Wir machen hier Baldur's Gate 3. Das ist ein anderes Spiel"

PCG: Worin besteht der Unterschied, an einer bestehenden Marke mit ihrer wohldefinierten Welt und ihren Regeln zu arbeiten, im Gegensatz zu eurer eigenen IP, wo ihr die Herren über alles seid?

Vincke: Die ehrliche Antwort: Es ist ziemlich erfrischend. Wir haben über 40 Jahre von Lore, in die wir einfach eintauchen können. Wir haben eine wirklich gute Beziehung zu Wizards of the Coast. Wenn wir also sagen, „Wir wollen dieses Ding machen", sagen sie uns, dass das nicht geht, aber alternativ können wir dies anders machen. Wir hatten aber nicht viele Reibereien, weil wir sehr auf derselben Wellenlänge sind, wie ein BG3-Erlebnis aussehen sollte. Das gilt überraschenderweise auch für die Systeme, aber auch erzählerisch haben wir viele Kontaktpunkte. Von diese Seite her ist es also weniger eingeschränkt als man vielleicht denken könnte. Es ist auch lehrreich, wenn man es so nennen will. Eines der Dinge, über die wir besorgt waren, als wir angefangen haben, war die Tatsache, dass es einige Klassen [in D&D] gibt, die auf dem Papier nicht sehr vielseitig sind. Wie zum Beispiel der Kämpfer oder der Schurke. Einer der Gründe, warum ich euch heute den Schurken gezeigt habe. Er hat fast keine Aktionen zum Start des Spiels. Aber dadurch, dass wir all diese Freiheit durch die Spielsystem haben, lernt man, dass man eigentlich verdammt viele Dinge mit einem Schurken anstellen kann, ohne wirklich 300.000 Fähigkeiten zu benötigen. Das war eine Reise der Entdeckungen für uns.

PCG: Vor einigen Wochen habt ihr einen kurzen Teaser veröffentlicht, in dem kurz Motion-Capture-Arbeiten zu sehen sind. Wie viel technischen Fortschritt habt ihr im Vergleich zu Original Sin 2 gemacht?

Vincke: Es ist wahnsinnig! Ihr habt heute Alpha-Versionen der Cinematics gesehen, wo also noch nichts gepolished ist. Wir haben uns komplett neu organisiert, um in der Lage zu sein, solche Sachen zu machen. Wir haben zwei Aufnahmestudios, die die ganze Zeit am Aufnehmen sind. Wir machen volles Performance Capture, damit alle Artikulierungen akkurat sind. Wir machen das für alles, jede einzelne Zeile Dialog im Spiel, jede einzelne Variante. Wir haben Arbeitsabläufe für die Cinematics definiert und jede Menge automatische Tools entwickelt, die sich um Aufbereitung, Beleuchtung und Kameraplatzierung kümmern. Diese Dinge sind alle in der Entwicklung, aber man kann bereits sehen, was euch erwartet. Wir mussten auch sicherstellen, dass die Qualitätskontrolle in der Lage ist, diesen Bereich abzudecken. Das ist auch einer der Gründe, warum wir unser Studio in Malaysia eröffnet haben. Jetzt können wir mit unseren Studios am Montagmorgen um neun Uhr beginnen und 24 Stunden rund um die Uhr bis Freitagabend in den verschiedenen Zeitzonen an

der QA arbeiten. Das gibt uns eine enorme Menge an QA pro Woche verglichen damit, wenn wir es nur in einem Studio machen würden. Wir arbeiten außerdem mit Jason Latino und Chris Rieser zusammen, die bei Telltale für Cinematics zuständig waren und uns geholfen haben, die Arbeitsabläufe zu entwickeln. Also ja, wir haben eine Menge Fortschritte gemacht.

PCG: Ihr setzt wieder auf Origin-Charaktere wie in Original Sin 2 und anhand dessen was wir heute mit dem Vampir gesehen haben, spielt die Geschichte dieser Charaktere eine wirklich sehr große Rolle im Verlauf der Handlung. Wie viel geht uns verloren, wenn wir das Spiel mit einem individuellen Charakter beginnen?
Vincke: Es wird anders sein. Wenn du zum Beispiel als Lae'zel, der Githyanki-Charakter, beginnst, startet das Spiel ganz anders. Schon deine erste Bewegung im Spiel würde eine ganz andere sein. Du bekommst also eine andere Geschichte, aber das ist genau das, was du tust, wenn du Pen&Paper-Rollenspiele spielst, nicht wahr? Jeder Spieler hat seine eigene Geschichte. Wenn du also einen Custom-Avatar spielst, kannst du sogar systematischer vorgehen, dir steht eine größere Bandbreite an guten und bösen Aktionen zur Verfügung. Wenn du eine Origin-Story spielst, wirst du noch einen zusätzlichen Handlungsbogen darüber haben. Aber du kannst die Geschichte nach wie vor aus verschiedenen Perspektiven erleben, selbst mit einem Custom-Avatar, weil du die Origin-Charaktere als Gefährten rekrutieren kannst. Dann musst du dich aber entscheiden, welche Gefährten du in die Party packst, also irgendwelche Geschichten wirst du in jedem Fall verpassen. Du stehst auch vor der Entscheidung, wohin du gehst, auch der Würfel entscheidet für dich, was passiert. Du wirst dein eigenes, einzigartiges Abenteuer haben. Das ist das Coole daran.

PCG: Eine der Stärken des Kampfsystems von Original Sin 2 war die taktische Tiefe durch die Elementareffekte. Wir haben heute bereits gesehen, dass diese wieder dabei sind. Wo liegen die Unterschiede zwischen beiden Spielen?
Vincke: Das ist tatsächlich einiges. Wir haben das genommen, von dem wir dachten, dass es Sinn in Dungeons & Dragons ergibt. Wenn man sich den Dungeonmaster-Guide anschaut, dann gibt es darin tatsächlich ein Konzept für verschiedene Oberflächen. Aber Dinge in Brand zu stecken, ist etwas Universelles, das nicht einzigartig für ein bestimmtes RPG-System ist. Auch dass Feuer mit Wasser gelöscht wird, ist allgemeingültig. Dass Elektrizität und Wasser sich nicht auf gute Art kombinieren lassen, ergibt ebenfalls Sinn. Diese Dinge sind also in einem gewissen Umfang vorhanden. Aber es gibt auch Dinge wie das Löschen einer Fackel, die als Lichtquelle dient. Eine Aktion, die auf das Hell-Dunkel-System von D&D zurückgeht, wo es Zustände wie leicht verdunkelt und stark verdunkelt gibt. Also haben wir begonnen, mit solchen Sachen herumzuspielen. Ihr werdet also ein Zusammenspiel von Umgebungseffekten sehen, wie sie ein wichtiger Teil [in Divinity: Original Sin] waren, aber auch in Dungeons & Dragons sind. Daraus entsteht ein sehr immersives Gameplay. Das ist dieser Systemansatz, den wir verfolgen. Gerade mit dem Licht und dem jederzeit aktivierbaren Rundenmodus werdet ihr merken, dass es da jede Menge Möglichkeiten gibt, die Systeme für euren eigenen Vorteil auszunutzen. In dieser Hinsicht ist Baldur's Gate 3 bereits sein eigenes Spiel, aber dann kommt noch die Vertikalität dazu, die noch mal eine Menge beiträgt. Denn im Kampfsystem war es immer die Idee, dass sich alles um den Vorteil dreht – sich selbst einen Vorteil zu verschaffen und die anderen zu benachteiligen. Was bedeutet das? Wenn ich Dark Vision habe, hätte ich gern alle Lichter aus, damit du nichts mehr siehst. Dann wäre ich im Vorteil und du im Nachteil. Wenn ich einen Höhenvorteil habe, bin ich logischerweise im Vorteil, wenn ich auf dich schieße. Wenn ich als Schurke spiele und von hinten angreife, dann ist das ein Vorteil, besonders wenn ich es aus einer Schleichposition heraus mache. Wir haben so viele dieser Systeme wie möglich vermischt. [...] Im Spiel gibt es keinen Dungeonmaster, der bestimmt, was ein Vorteil und was ein Nachteil ist, also haben wir entsprechende Regeln in der Spielwelt, zusätzlich zu den Regeln, die durch die Tabletop-Vorlage bereits vorhanden sind. Das erzeugt eine sehr natürliche zusätzlic he taktische Ebene, die ihr in Original Sin 2 nicht hattet. Ein weiterer Unterschied ist außerdem, dass wir jetzt viel mehr Gegner im Kampf haben können, wir können diesmal richtige Kriege darstellen. In diesen Fällen geht es dann vor allem um Ressourcenmanagement. Wenn du in D&D keine Zauberressourcen mehr zur Verfügung hast, ist es vorbei, du kannst keine Zauber mehr einsetzen. Du hast dann nur noch deine Cantrips und musst mithilfe der Umgebung irgendwie überleben. All diese Dinge kombiniert machen es zu einem eigenständigen Spiel.

PCG: Wie besorgt seid ihr, dass die Entscheidung für ein rundenbasiertes Kampfsystem bei den traditionellen Baldur's-Gate-Fans nicht so gut ankommen könnte?
Vincke: Man kann nicht jeden zufriedenstellen. Wir haben ein Kampfsystem gemacht, das dem System treu ist. BG1 und BG2 waren auch rundenbasiert, nur wurde das in die Echtzeit beschleunigt. Wir sind also ein bisschen näher am Kern. Das hat uns erlaubt, mehr Elemente des Tabletop-Systems in das Videospiel zu übertragen. Ihr habt im Grunde eine Eins-zu-eins-Darstellung der Charakterwerte gesehen. Was ihr gesehen habt, ist wie es gewürfelt wird, noch ohne Anpassungen. Wir brauchen eine Videospiel-Adaptierung davon und das ist einer der Gründe, warum wir in den Early Access gehen. Es ist eine wesentlich reinere Adaption als sie mit Echtzeit möglich wäre. Es erlaubt uns auch, deutlich höhere Herausforderungen zu schaffen, weil alles in ein paar Runden vorbei sei kann, was in Echtzeit viel schwerer umzusetzen wäre. Die Kombinationen, die du machen kannst, könntest du gar nicht in Echtzeit umsetzen, weil Zeit ganz anders funktioniert. Jetzt kann ich in meinem einen Zug meine vier Charaktere kontrollieren, was mir erlaubt, in einem Klassensystem über Combos nachzudenken. Das ist ein wichtiger und mächtiger Aspekt für das Handeln des Spielers. Darüber hinaus ziehen wir im Mehrspieler-Modus nicht mehr jeder einzeln, sondern alle gleichzeitig, was zu viel mehr Interaktionen führt. Von meinem Standpunkt aus gibt es also viele positive Aspekte an dem System. Ich weiß, dass es Leute da draußen geben wird, die enttäuscht sein werden, dass es nicht direkt eine Kopie von Baldur's Gate 2 ist. Aber wir machen hier Baldur's Gate 3. Das ist ein anderes Spiel.

PCG: Danke für das Gespräch. ❑



Im Spiel trifft man wieder auf unzählige illustre Charaktere. Darunter auch diesen netten Herren, der sicherlich nur das Beste für uns im Sinn hat.


Die Goblins stehen fast alle in einer Fettpfütze. Das lässt sich unser Magier natürlich nicht entgehen und schickt den Grünhäuten einen Feuerball entgegen.

Resident Evil 3 **Remake**

Wir durften die Neuauflage des Survival-Horror-Klassikers bereits ausgiebig anspielen und uns ein heißes Gefecht mit Nemesis liefern. STAAAAAAAARRRRRS! **Von:** Chrristian Dörre

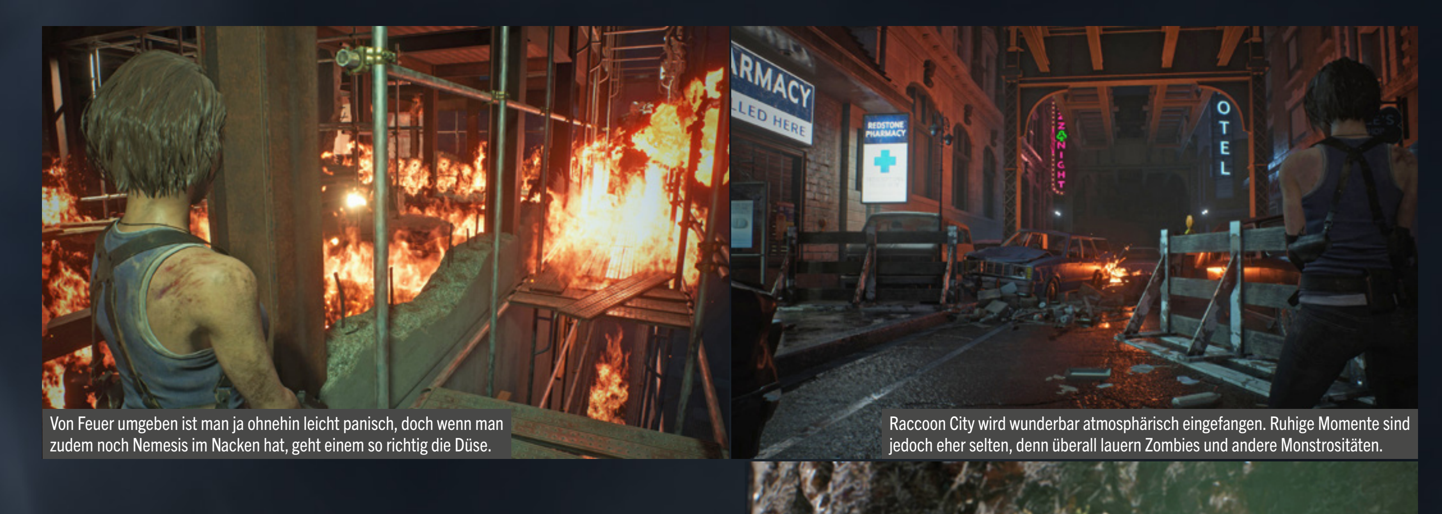
Im letzten Jahr lieferte Capcom mit Resident Evil 2 eine vollständig überarbeitete Neuauflage des gleichnamigen Survival-Horror-Klassikers von der ersten Playstation ab, der sowohl die Fans des Originals als auch neue Spieler begeisterte. Der Titel wurde sowohl redaktionsintern als auch beim offenen Leser-Voting auf unseren Webseiten zum Spiel des Jahres gewählt und verkaufte sich auf allen Plattformen hervorragend. Da verwundert es auch nicht, dass in diesem Jahr direkt das Remake des dritten Teils folgen soll, welcher schon im Jahr 2000 für schlaflose Nächte sorgte. Einige Fans der Reihe waren zuletzt jedoch skeptisch, ob Resident Evil 3 eine genauso liebevolle und durchdacht modernisierte Neuauflage bekommt wie der Vorgänger, da zwischen den Veröffentlichungen der beiden Teile nur etwas über 13 Monate liegen. Wir können jedoch Entwarnung geben, denn im Rahmen eines Events in London durften wir bereits eine etwa 90-minütige Demo der Singleplayer-Kampagne zocken, die uns etwa an den Anfang des Spiels versetzte und so viel Atmosphäre, Grusel und Terror versprühte, dass wir am liebsten direkt das ganze Spiel verschlungen hätten. Gut, vielleicht hätten wir uns zwischendurch noch ein paar Erwachsenenwindeln besorgt, denn an einigen Stellen erschreckten wir uns heftiger als Boris Becker, wenn er einen Brief vom Finanzamt aus dem Kasten zieht.

Immer noch kein Jill-Sandwich

Genau wie das Original spielt auch das Remake von Resident Evil 3 zeitlich sowohl vor als auch nach dem zweiten Teil. Wie schon im Klassiker aus dem Jahr 2000 übernehmt ihr die Rolle der bereits aus dem ersten Serienteil bekannten Jill Valentine. Diese hat nach den Geschehnissen im Herrenhaus (Resident Evil 1) ihren Dienst bei der Spezialeinheit S.T.A.R.S. (Special Tactics and Rescue Service) quittiert und möchte einfach nur aus Raccoon City verschwinden. Das ist aber gar nicht so leicht, denn dank der Umbrella Corporation wird die Stadt von Zombies überrannt. Und als wäre das noch nicht genug, schickt der böse Konzern auch noch sein neues Projekt namens Nemesis nach Raccoon City. Der genetisch mutierte Tyrant trägt nicht nur eine schwere Rüstung, sondern ist auch noch fähig, mit Waffen wie Flammen- und Raketenwerfern umzugehen und wurde darauf programmiert, jedes überlebende S.T.A.R.S.-Mitglied auszulöschen. So möchte Umbrella nämlich sichergehen, dass die Spezialeinheit niemandem von den geheimen Biowaffenexperi-



Genre: Action-Adventure
Entwickler: Capcom
Hersteller: Capcom
Termin: 03. April 2020



Von Feuer umgeben ist man ja ohnehin leicht panisch, doch wenn man zudem noch Nemesis im Nacken hat, geht einem so richtig die Düse.

Raccoon City wird wunderbar atmosphärisch eingefangen. Ruhige Momente sind jedoch eher selten, denn überall lauern Zombies und andere Monstrositäten.

Diese Viecher erinnern an die Brain Sucker aus dem Original. Erwischen sie euch, pumpen sie euch einen Parasiten in den Körper, den ihr schnell auskotzen solltet.

menten des Konzerns berichten kann. Auf ihrer Flucht vor Nemesis und aus der Stadt trifft Jill auch auf weitere Überlebende aus dem U.B.C.S.-Delta-Team, wie den jungen Söldner Carlos Oliveira. Carlos war schon im Original ein spielbarer Charakter und soll im Remake sogar eine noch größere Rolle einnehmen; in der von uns gespielten Demo steuerten wir nur Jill, trafen den Experten für schwere Waffen jedoch in einer Zwischensequenz und kommunizierten mit ihm über ein Funkgerät.

Terror statt Horror

Wer das Remake von Resident Evil 2 gespielt hat, wird sich sofort zurechtfinden, denn an der Perspektive und der Steuerung der Spielfigur hat sich natürlich nichts geändert. Zudem setzt auch die Neuauflage von Resi 3 wieder auf die bereits im Vorgänger und in Resident Evil 7: Biohazard verwendete RE Engine, die mit tollem Licht-und-Schatten-Spiel für eine herrlich gruselige Atmosphäre sorgt. Die Spielwelt sieht einfach klasse aus. Wenn man beobachtet, wie sich die Neonreklame eines Geschäfts auf dem feuchten Asphalt spiegelt, schlägt das Herz jeder bekennenden Grafikhure höher. Auch die Charaktermodelle von Jill, Carlos oder den Untoten sind super detailliert gestaltet. Viel Zeit, um die Optik zu bewundern, hat man allerdings nicht, denn Resident Evil 3 ist um einiges actionreicher als der Vorgänger. Faszinierte das Remake von Resi 2 noch damit, dass sich der Horror langsam aufbaute und heranschlich, um dann später plötzlich hervorzubrechen, ist man in Resident Evil 3 stets gehetzt. Natürlich gibt es auch immer wieder ein paar ruhigere Passagen, doch diese fallen kürzer aus als im letzten Teil. Wir bewegen uns durch die Straßen von Raccoon City und suchen einen Weg, um die Kontrollanlage der U-Bahn wieder mit Strom zu versorgen. Hier sind wir natürlich ungeschützter als noch mit Leon S. Kennedy im abgeriegelten Polizeirevier. Aus allen Ecken kommen Zombies hervor und wanken auf Jill zu. Oftmals würden wir im Kampf untergehen und müssen deshalb schnell durch eine Lücke zwischen den Untoten preschen und uns eine möglichst ungefährliche Route suchen. Wer immer seelenruhig auf die Zombies ballert, ist verloren. Entweder fallen die Biester einem plötzlich in den Rücken oder aber die Munition geht zur Neige. Resi-typisch ist auch das Remake von Teil 3 mit Patronen knausrig, aber man hat es sehr oft mit mehr Gegnern zu tun als im Vorgänger. Ohnehin wirkten die Untoten in der von uns gespielten Demo noch ein bisschen robuster als in Resi 2. Es kam durchaus vor, dass ein Zombie, den wir nach etlichen Schüssen endlich für ganz tot hielten, uns beim Vorbeigehen doch noch ins Bein biss. Das angezogene Tempo und die höhere Gegner-



Typisch für Resi müsst ihr immer wieder Rätsel lösen, um weiterzukommen. Der Abschnitt in der Kanalisation war jedoch fast schon zu einfach.

Resident Evil 3 ist teilweise purer Terror. Hier muss Protagonistin Jill schnell durch das verwinkelte Nest dieser possierlichen Tierchen kommen.



Neben normalen Zombies erwarten euch in Resi 3 natürlich auch viele weitere Monster und Mutationen. Selbst Kenner des Originals werden überrascht sein.

Wer Nemesis so nah an sich herankommen lässt, hat keine guten Karten. Meistens hilft nur die Flucht, wenn der neuartige Tyrant auftaucht.

Wie auch im Vorgänger stolpert ihr immer wieder über Safes, verschlossene Spinde und Waffenschränke, für die es einen Schlüssel zu finden gilt.

zahl machen Resident Evil 3 durchaus etwas knackiger als den letzten Teil. Der erhöhte Action-Faktor ist auch daran zu bemerken, dass wir bereits in der Demo, die ziemlich zu Beginn des Spiels einsetzt, die Schrotflinte, den Granatwerfer und mehrere Waffenverbesserungen fanden. Eine Ballerbude wie Resident Evil 6 muss man allerdings auch nicht befürchten. Wie schon das Remake des Vorgängers ist auch Resident Evil 3 mit viel Bedacht designt. Resi 3 setzt zwar auf die Basis des letzten Titels, fühlt sich aber anders und frisch an.

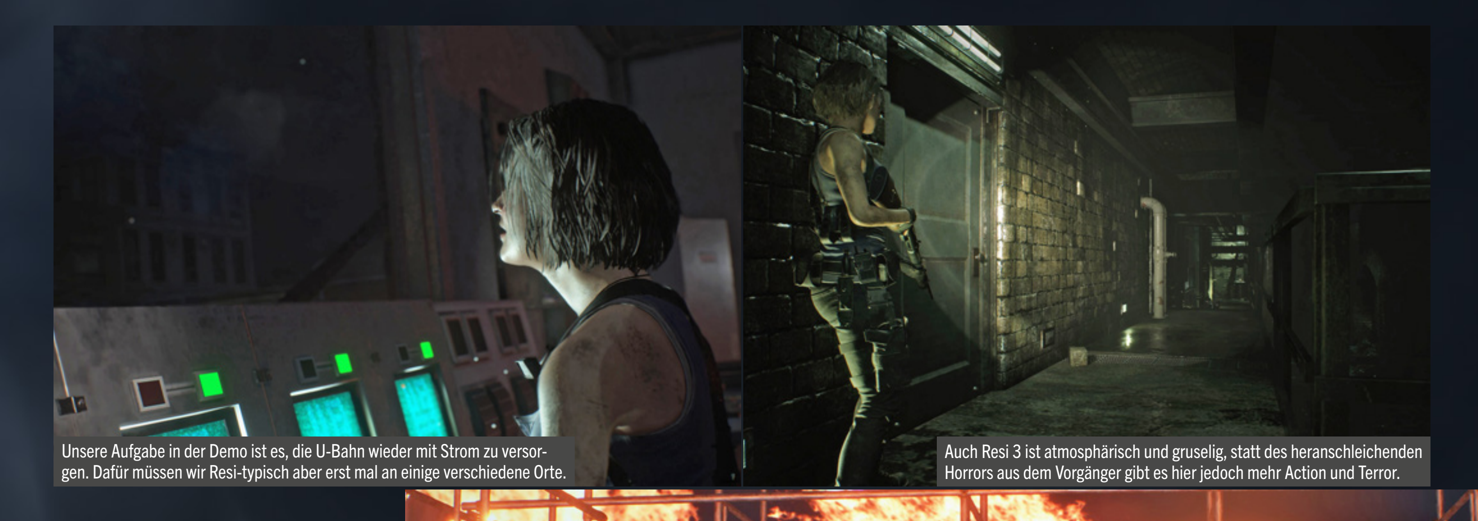
Erneut hat man das Gefühl einer stetigen Bedrohung. Diesmal aber nicht so, als ob hinter der Ecke etwas lauern könnte, sondern so, als ob plötzlich sämtliche Zäune um einen herum einstürzen könnten und man von den Monstern eingekesselt werden könnte. Resident Evil 3 ist kein schleichender Grusel um einen herum, sondern purer Terror, der einem im Nacken sitzt und Panik aufkommen lässt.

Klassisch und doch modern

Trotz des veränderten Horror-Ansatzes und des veränderten Spielgefühls aufgrund der nun offeneren Umgebung setzt das Gameplay natürlich auf gewohnte Resi-Tugenden. Sprich: Ihr steht vor verschlossenen Türen, die sich nur mit einem bestimmten Item öffnen lassen, für das ihr bestimmte Umwege gehen müsst, um es zu erlangen. Dazwischen gibt es einige Schalterrätsel und um zum Ziel zu kommen, müsst ihr manchmal mehrmals durch dieselben Bereiche laufen. Durch das gehetztere Spielgefühl fällt das Backtracking aber nicht mehr so negativ auf wie in vergangenen Serienteilen, da man bereits nach kurzer Zeit damit anfängt, sich bestimmte Safe-Spots zu merken, von denen man dann schnell zum nächsten sicheren Punkt gelangen kann, ohne die Aufmerksamkeit von zu vielen Zombies auf sich zu ziehen. Zudem gibt es bei den Konfrontationen mit Monstern und Mutationen nun zwei kleine Änderungen zum letzten Teil. Da man nun öfter die Flucht ergreifen muss und die Zombies einem dabei gefährlich nahe kommen, kann man nun mit einem Druck auf R1 einen schnellen Ausweichschritt vollführen. Die zweite Änderung



Nemesis ist nicht nur extrem furchteinflößend, mordlustig und stark gepanzert, das Drecksvieh kann auch noch Waffen wie diesen Flammenwerfer bedienen.



Unsere Aufgabe in der Demo ist es, die U-Bahn wieder mit Strom zu versorgen. Dafür müssen wir Resi-typisch aber erst mal an einige verschiedene Orte.

Auch Resi 3 ist atmosphärisch und gruselig, statt des heranschleichenden Horrors aus dem Vorgänger gibt es hier jedoch mehr Action und Terror.

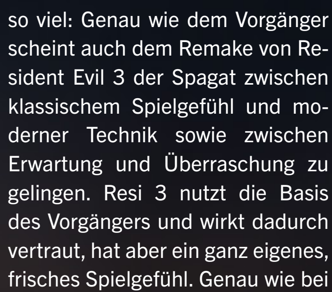


Die Aufeinandertreffen mit Nemesis sind super intensiv und echt packend inszeniert. Wer hier nicht schwitzt, ist schon lange tot.

dürfte vor allem Resi-Puristen erfreuen: Das Messer zerbricht nicht mehr im Kampf. So kann man Munition sparen und heranrückende Untote auf Abstand halten. Eigentlich sind das Kleinigkeiten, doch diese beiden Änderungen sorgen dafür, dass sich Resident Evil 3 noch ein bisschen dynamischer spielt als der letzte Teil.

Nemesis im Nacken

Im Verlauf der von uns gespielten Demo treffen wir natürlich nicht nur auf einfache Zombies, sondern auch noch auf weitere fiese Monstrositäten. So kämpfen wir in der Kanalisation beispielsweise mit Brandgeschossen gegen Hunter Gammas, die uns mit ihrem riesigen, mit mehreren Zahnreihen besetzten Maul gerne anknabbern wollen, oder wir müssen in einem Nest von ekligen Käfern, die an die Brain Sucker aus dem Original erinnern und uns einen Parasiten in den Körper pflanzen wollen, mehrere Generatoren einschalten. Nicht nur die Gegner, auch die verschiedenen Gebiete sind echt abwechslungsreich und die Inszenierung des Spiels sorgt immer wieder dafür, dass der Puls mächtig rast. Damit kommen wir dann auch zu dem Gegner namens Nemesis, der uns in der Demo bereits mächtig einheizte. Wer dachte, Mister X aus Resident Evil 2 sei der nervenzerfetzendste Terror, wird hier eines Besseren belehrt. Nemesis ist schneller, stärker, lauter, zerstörerischer und die grunzenden Schreie „STAAAARRRRS!" gehen einem durch Mark und Bein. Jederzeit hat man das Gefühl, von einer echten Tötungsmaschine verfolgt zu werden. Der übermutierte Tyrant hat sogar einige Überraschungen in petto, die wir hier jedoch nicht ausplaudern werden. Während der Demo entkommen wir dem Ungetüm mehrmals nur knapp, um dann später doch dagegen anzutreten. Wir haben auch gar keine andere Wahl, schließlich jagt uns das Biest mit seinem Flammenwerfer auf ein Hochhausdach und steckt dabei sämtliche Etagen in Brand. Auch jetzt im direkten Kampf bleiben wir in Bewegung und versuchen, Abstand zum Tyrant zu halten. Dafür laufen wir geschickt um zwei Objekte herum. Da wir schon mal das eine oder andere Spiel gezockt haben, wissen wir natürlich, dass wir auf den Tank am Rücken von Nemesis schießen sollten, allerdings ist der mordlüsterne Mutant mit dem Überbiss flink genug, dass wir ihm nicht einfach in den Rücken fallen können. Wir nutzen daher einen Generator sowie Granaten und Explosivgeschosse, um das mit Flammen herumschießende Monster kurzzeitig zu betäuben, und nehmen dann den Tank aufs Korn. Irgendwann kommt es dann zu einer großen Explosion, doch was danach passiert, wollen wir euch nicht verraten. Wir sagen nur so viel: Genau wie dem Vorgänger scheint auch dem Remake von Resident Evil 3 der Spagat zwischen klassischem Spielgefühl und moderner Technik sowie zwischen Erwartung und Überraschung zu gelingen. Resi 3 nutzt die Basis des Vorgängers und wirkt dadurch vertraut, hat aber ein ganz eigenes, frisches Spielgefühl. Genau wie bei der Neuauflage von Teil 2 wirkten Spielelemente, Neuerungen und Änderungen in der von uns gespielten Demo absolut durchdacht. Nur die Rätsel hätten durchaus ein bisschen knackiger sein dürfen, aber das ist Meckern auf ganz hohem Niveau. Horrorfans dürfen sich ganz doll auf den Release des Spiels am 3. April freuen. ❑







CHRISTIAN DÖRRE MEINT

„Auch Resi 3 bekommt das Remake, das dieser Klassiker verdient."

Ungelogen: Als ich die Demo von Resident Evil 3 beendet hatte, ließ ich den Controller aus meinen schwitzigen Händen gleiten und meine Finger begannen leicht zu zittern. Ich fand die Grusel-Abschnitte im Vorgänger schon echt intensiv, doch so sehr wie Resident Evil 3 hat mich schon lange kein Spiel mehr mitgenommen. Der fast ununterbrochene Terror und das stetige Gefühl der Bedrohung sind anstrengend, aber auch saugut. Die Umgebungen sind abwechslungsreich und bedrohlich, die Monster sind wunderbar fies und hässlich, die Aufeinandertreffen mit Gegnern sind richtig packend und spielen sich dynamisch – hach! Ob Resident Evil 3 besser als der schon grandiose Vorgänger wird, kann ich noch nicht beurteilen, ich bin mir aber verdammt sicher, dass auch dieses Remake eine sehr gute und würdige Neuauflage eines absoluten Klassikers wird. Ich bin begeistert.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Capcom
Hersteller: Capcom
Termin: 03. April 2020

Resident Evil: **Resistance**

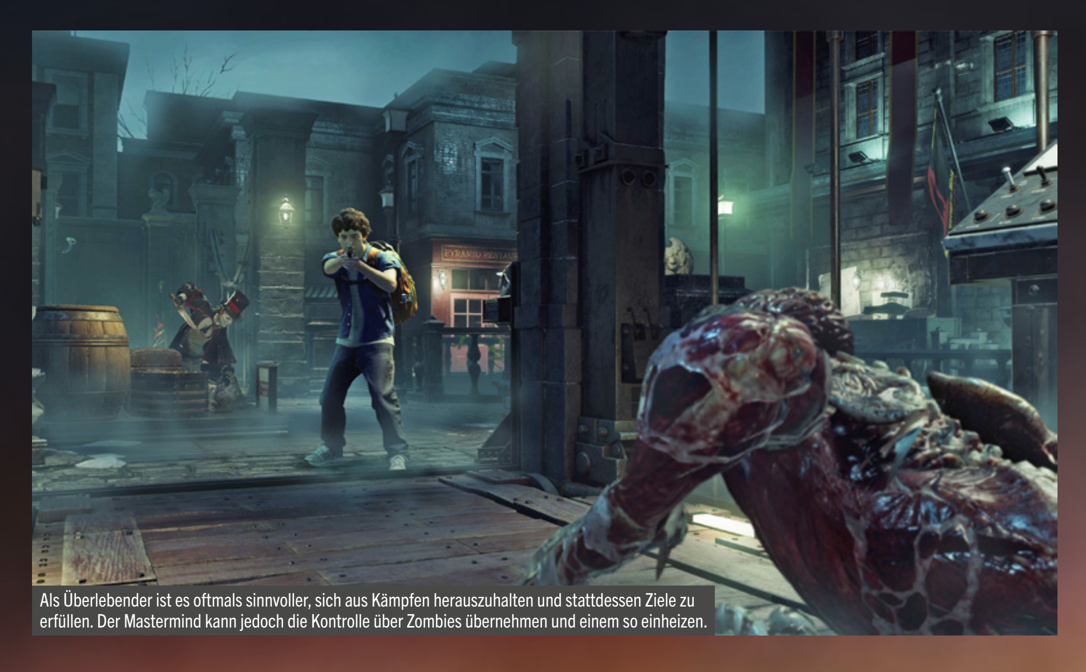
Von: Christian Dörre

Wir spielten mehrere Runden auf der Casino-Map des Resi-3-Multiplayers.

Seit der offiziellen Ankündigung von Resident Evil 3 wissen wir, dass das vormals als Project Resistance vorgestellte asymmetrische Multiplayer-Game Teil des am 3. April erscheinenden Remakes des Survival-Horror-Klassikers aus dem Jahr 2000 sein wird. Auf dem Resi-3-Event in London durften wir den in Resident Evil: Resistance umbenannten Mehrspieler-Modus sowohl als Mastermind als auch als Überlebender mehrere Runden lang anspielen und verraten euch in dieser Vorschau, warum es sich durchaus lohnt, Resident Evil 3 nicht nur wegen der Singleplayer-Kampagne zu zocken

Spaßiger Sadismus

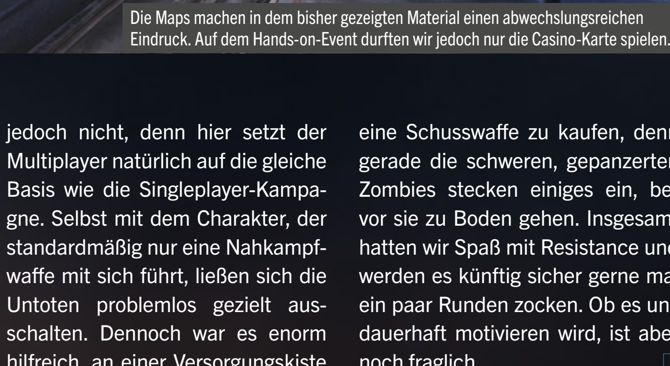
In Resident Evil: Resistance tritt ein Mastermind gegen vier Überlebende an, die er gefangen hat und nun wie Laborratten durch ein Labyrinth hetzt. In den ersten Spielrunden unserer Hands-on-Session schlüpfen wir dann eben auch in die Rolle des Masterminds auf der auf dem Event vorgestellten Casino-Map. Bevor wir loslegen dürfen, wählen wir zwischen den vier spielbaren Fieslingen Daniel Fabron, Annette Birkin, Alex Wesker und Ozwell E. Spencer. Jeder Charakter hat unterschiedliche Fähigkeiten, eine bestimmte Menge an Kreaturen-Karten, die ausgespielt werden können (und bestimmen, welche und wie viele Monster man spawnen lassen kann), und darf eine spezielle Biowaffe in den Kampf schicken. Daniel Fabron hat beispielsweise den Mister-X-Tyrant in der Hinterhand, während Annette Birkin ihren mutierten Ehemann auf die Überlebenden hetzen kann. Wir entscheiden uns zunächst für Fabron und starten die Runde. Nun beobachten wir die Räumlichkeiten und natürlich die Überlebenden über Videokameras. Unsere Versuchskaninchen müssen Schlüssel oder andere Objekte auf der Karte finden, um innerhalb eines Zeitlimits in den nächsten Raum zu gelangen und wir sollen sie davon natürlich abhalten. Dafür platzieren wir Untote,


Als Überlebender ist es oftmals sinnvoller, sich aus Kämpfen herauszuhalten und stattdessen Ziele zu erfüllen. Der Mastermind kann jedoch die Kontrolle über Zombies übernehmen und einem so einheizen.



Als Mastermind beobachtet man die Räume und Überlebenden mit Überwachungskameras und platziert Fallen sowie Zombies.

Die eingesperrten Menschen müssen unter Zeitdruck Schlüssel oder andere Objekte finden, die den nächsten Raum öffnen, und dürfen dabei nicht sterben.



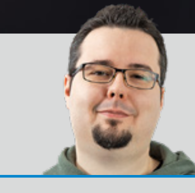
Die Maps machen in dem bisher gezeigten Material einen abwechslungsreichen Eindruck. Auf dem Hands-on-Event durften wir jedoch nur die Casino-Karte spielen.

Zombie-Hunde, andere Kreaturen, Fallen und sogar stationäre Geschütze. Wir müssen jedoch ein bisschen haushalten, um nicht alle unsere ausspielbaren Karten sofort wegzuwerfen, ist ja klar. Besonders lustig (und gemein): Wir dürfen teilweise selbst die Kontrolle über eingesetzte Monster und Geschütze übernehmen. Das machen wir so geschickt, dass wir die Überlebenden bereits im ersten Abschnitt killen, ohne auch nur unsere Biowaffe eingesetzt zu haben. In der nächsten Runde wählen wir dann Annette Birkin sowie eine andere Variation der Casino-Map. Diesmal stellen sich die Überlebenden cleverer an und gelangen in den nächsten Raum, obwohl wir sie bereits mit einigen Zombiebissen geschwächt haben. Hier dürfen wir dann auch unsere Biowaffe einsetzen und die Kontrolle über sie übernehmen. Als G-Birkin wanken wir auf die angeschlagenen Menschlein zu und zwei Hiebe mit der mutierten Pranke später stehen wir erneut als Sieger fest. Das hat echt Laune gemacht!

Schlüsselerlebnis

In den nächsten Runden schlüpfen wir dann in die Haut der Überlebenden, die natürlich ebenfalls verschiedene Fähigkeiten haben. Neben Schusswaffen- und Nahkampfspezialisten steht uns beispielsweise auch eine Hackerin zur Verfügung, mit der wir die Kameras des Masterminds lahmlegen können. Die Aufteilung der verschiedenen Charakterklassen wirkt durchdacht und wir merken schnell, dass nur Teamwork zum Erfolg führt.Nur wenn man sich vernünftig abspricht und die jeweiligen Fähigkeiten der Charaktere geschickt einsetzt, hat man gegen den übermächtigen Mastermind eine Chance. Dadurch spielt sich Resident Evil: Resistance durchaus ein wenig taktisch. Da spielt auch rein, dass man sich stets überlegen sollte, ob man die Gegner links liegen lassen oder doch eher bekämpfen sollte. Besiegte Gegner bringen nämlich zusätzliche Sekunden, die durchaus wertvoll sein können, allerdings kostet der Kampf natürlich auch Zeit und die Schlüssel finden sich nun mal nicht von alleine. Gerade wenn die Teamkameraden sich grundlos aufteilen und nicht richtig absprechen, werden die Partien schon mal arg hektisch und konfus. Überhaupt kam es schon mal vor, dass man einen bestimmten Schlüssel einfach ums Verrecken nicht finden konnte und daher planlos über die Map irrte. Hier sollten die Entwickler noch ein wenig am Balancing und klareren Hinweisen arbeiten, denn bislang machten die Runden als Mastermind viel mehr Spaß. In der Rolle eines Überlebenden wirkte Resistance teilweise noch etwas unrund. An der Steuerung liegt dies jedoch nicht, denn hier setzt der Multiplayer natürlich auf die gleiche Basis wie die Singleplayer-Kampagne. Selbst mit dem Charakter, der standardmäßig nur eine Nahkampfwaffe mit sich führt, ließen sich die Untoten problemlos gezielt ausschalten. Dennoch war es enorm hilfreich, an einer Versorgungskiste eine Schusswaffe zu kaufen, denn gerade die schweren, gepanzerten Zombies stecken einiges ein, bevor sie zu Boden gehen. Insgesamt hatten wir Spaß mit Resistance und werden es künftig sicher gerne mal ein paar Runden zocken. Ob es uns dauerhaft motivieren wird, ist aber noch fraglich. ❑

CHRISTIAN DÖRRE MEINT



„Ein echt cooler Bonus, aber es fehlt noch etwas Balancing."

Als Mastermind hatte ich echt viel Spaß mit Resident Evil: Resistance, denn es war einfach nur schön, zu sehen, wie die Überlebenden an meinen Fallen verzweifeln. Außerdem ist es als Resi-Fan natürlich cool, mal selbst die Kontrolle über G-Birkin oder Mister X übernehmen zu dürfen. Im Spielmodus als Überlebender war ich jedoch nicht mehr ganz so begeistert, da das Spiel hier teilweise etwas zu hektisch und die Zielgebung nicht ganz klar war. Hier fehlt es meiner Meinung nach noch ein wenig an vernünftigen Hinweisen und Balancing. Allerdings muss man auch dazusagen, dass Multiplayer-Modi, in denen es auf Taktik und Teamwork ankommt, auf Events schwer zu beurteilen sind, da man eben in zusammengewürfelten Teams zocken muss. Bislang finde ich Resistance echt ordentlich, weiß aber noch nicht, ob es mich über längere Zeit packen wird.

In Bleeding Edge fliegen die Fetzen. Davon konnten wir uns kurz vor Release selbst überzeugen.

Bleeding Edge

Genre: Team Brawler
Entwickler: Ninja Theory
Hersteller: Microsoft
Termin: 24. März 2020

Knapp einen Monat vor Release des neuen Ninja-Theory-Titels sind wir nach England geflogen, um zu klären: Können die Hellblade-Macher auch Multiplayer?

Von: David Benke

Ist halt kein Hellblade. Über diesen Satz stolperte man in der Berichterstattung zu Bleeding Edge wohl beinahe regelmäßig. Und ja, in der Tat rücken die Entwickler von Ninja Theory mit ihrem neuen Werk vom bislang bekannten Konzept ab: Statt eines atmosphärisch erzählten Singleplayer-Abenteuers erwartet euch nun ein bunter, überdrehter Multiplayer-Titel. Das muss allerdings nicht per se schlecht sein. Deshalb haben wir uns knapp einen Monat vor Release auch nicht lumpen lassen und sind eigens ins englische Cambridge geflogen, um uns dort das neue Werk des fünffachen BAFTA-Award-Gewinners noch einmal anzuschauen. Einen Blick auf die anderen Projekte wie das Hellblade-Sequel Senua's Saga oder das bisher noch weitestgehend unbekannte Project Mara konnten wir dabei leider nicht erhaschen. Dafür haben wir uns aber eingehend der Frage gewidmet, was Bleeding Edge denn nun eigentlich ist – statt uns darauf zu versteifen, was es nicht ist.

Am besten lässt sich der Arena-Battler als eine Mischung aus Overwatch und For Honor beschreiben: Ihr messt euch mit einem aus vier Spielern bestehenden Team mit einer gegnerischen Gruppe und versucht, verschiedene Ziele zu erfüllen und Widersacher auszuschalten. Dabei kann jeder Spieler aus einer Auswahl von insgesamt zwölf Helden wählen, die die „heilige Dreifaltigkeit" bekannter Genrekollegen widerspiegeln: Euch erwarten also massive Tanks, mit denen ihr ordentlich einstecken könnt, schlagkräftige Damage Dealer und Support-Charaktere, die Mitspieler mit Buffs und Gesundheitsschüben versorgen. Die Besonderheit im Vergleich zu anderen Konkurrenten liegt dabei in der Tatsache, dass sich Bleeding Edge größtenteils auf den Nahkampf fokussiert. Statt Schusswaffen oder Zauber zu nutzen, wird hier aus kurzer Distanz auf den Gegner eingeknüppelt.

Nicht aller Anfang ist schwer

Wie das funktioniert, bekommt ihr zu Spielbeginn in einem kurzen Tutorial beigebracht. Hier stellen euch die Entwickler einzelne Charaktere, die Angriffsmechaniken und die verschiedenen Spielmodi vor. So verfügt jeder Held über einen Standardangriff sowie drei Spezialattacken mit Cooldown-Phase. Oben-



Im Dojo probiert ihr die verschiedenen Spielfiguren aus und lernt ihre Skills kennen.



Die Helden gliedern sich in drei Klassen sowie drei unterschiedliche Schwierigkeitsstufen.

In der Charakterübersicht könnt ihr euch über die individuellen Skills der zwölf Helden informieren.

Jeder Charakter verfügt über zwei Ultima-Attacken. Gizmo schlüpft etwa in einen riesigen Mech.

Zuderm lassen sich alle Charaktere mithilfe der sogenannten Mods noch einmal einzeln anpassen.

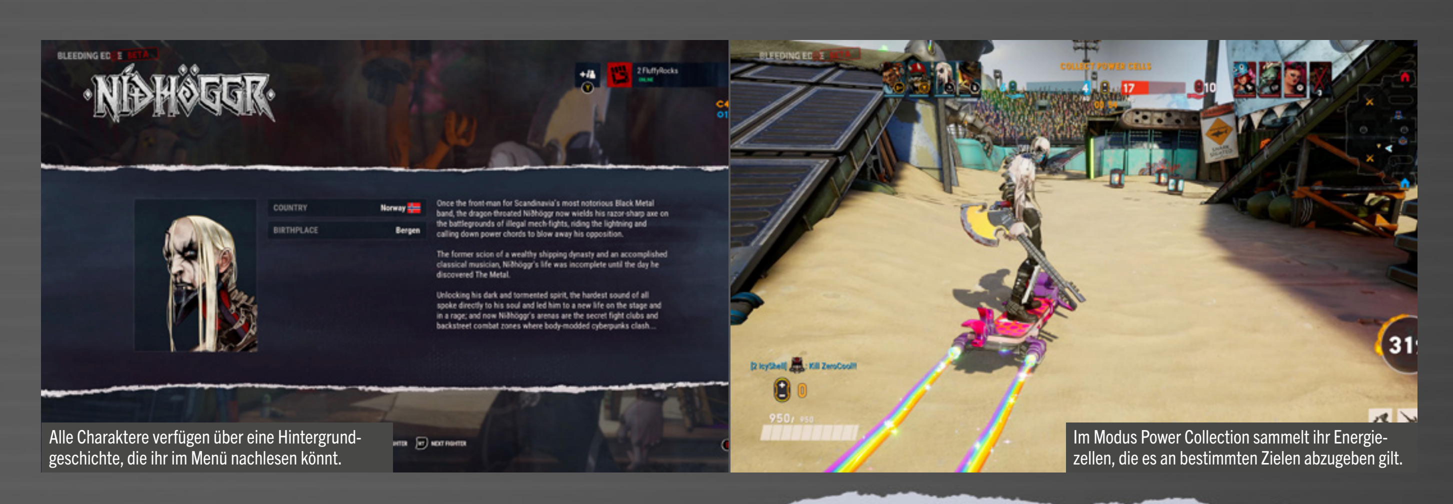
drauf gibt es zwei Ultima-Skills, die ihr jedoch erst aufladen müsst und so höchstens zwei- bis dreimal pro Partie einsetzen könnt. Wir erklären das Ganze einmal am Beispiel des untoten Metalhead Nidhögger: Der haut nach einem Druck auf die X-Taste mit seiner Gitarrenaxt drauflos oder steckt mit seinem per Y-Button ausgelösten Feueratem Gegner in Brand. Mit den Schultertasten entfesselt ihr die Ultima-Attacke, ein elektrisierendes Gitarrensolo, das Feinde in einem gewissen Wirkungsbereich schockt und bewegungsunfähig macht.

Habt ihr euch mit den Basics vertraut gemacht, könnt ihr noch ein wenig im heimischen Dojo üben, oder aber ihr stürzt euch direkt in die Schlacht. Das wirkte in unserer Demo noch ein wenig plötzlich. Da wir direkt ins Geschehen geschmissen wurden, fehlte uns noch ein wenig die Bindung zu den einzelnen Charakteren, zur Spielwelt oder den dortigen Geschehnissen. Warum hauen sich in Bleeding Edge denn eigentlich alle gegenseitig auf die Schnauze? Die Frage ließ sich noch nicht wirklich beantworten. Für die Zukunft, so verriet uns Creative Director Rahni Tucker später im Interview, soll der Spieleinstieg aber etwas flüssiger und stimmiger ablaufen. So ist unter anderem eine große Intro-Sequenz geplant, die den Spieler in das Bleeding-Edge-Universum einführen soll.

Mods und Mikrotransaktionen

Das präsentiert sich schon in den ersten Spielstunden vollkommen verrückt und abgedreht. Die Levels erstrahlen in einem futuristischen, knallig bunten Comic-Look und auch die Charaktere sind teils so abstrus, dass man sich manchmal schon fragt, was die Entwickler wohl während des Designprozesses geraucht haben. Zu unseren persönlichen Highlights gehörte Support-Charakter Kulev, eine Art Cyborg-Schlange, die Besitz von einem menschlichen Leichnam ergriffen hat und diesen nun quasi fernsteuert. Aber auch Cyber-Delfin Mekko, der während unseres Studiobesuchs erstmals der Öffentlichkeit präsentiert wurde, weckte bei uns tolle Erinnerungen an Sega-Mega-Drive-Zeiten. Zwar überzeugen die übrigen Spielfiguren leider nicht durchgängig mit Qualität, dafür sind sie aber immerhin individuell vertont und mit einer Hintergrundgeschichte versehen, die ihr im Menü nachlesen könnt. Darüber hinaus lassen sich alle Avatare noch einmal mithilfe der sogenannten Mods individuell anpassen.

Aus diesen Performance-Boostern, die beispielsweise die Reichweite oder den Schaden bestimmter Attacken verbessern, dürft ihr insgesamt drei unterschiedliche Builds zusammenstellen und euren Charakter so ideal auf eure Spielweise abstimmen. Darüber hinaus dienen die Mods auch als mitunter größte Motivation des Spiels, schließlich bekommt ihr diese nur durch Levelaufstiege beziehungsweise im Austausch für Credits, die ihr für gewonnene Runden erhaltet. Euer Kleingeld könnt ihr alterna-



Alle Charaktere verfügen über eine Hintergrundgeschichte, die ihr im Menü nachlesen könnt.

Im Modus Power Collection sammelt ihr Energiezellen, die es an bestimmten Zielen abzugeben gilt.

Bleeding Edge bietet Charakterskins und Emotes an. Die bekommt ihr aber alle für Ingame-Währung.

Mit einem Druck aufs Steuerkreuz öffnet ihr das Ping-System, mit dem ihr Befehle geben könnt.

Hoverboards bringen euch schneller voran, lassen sich im Menü aber auch eurem Style anpassen.

tiv auch in die üblichen optischen Spielereien stecken. Bleeding Edge bietet eine breite Auswahl an Charakterskins und individualisierbaren Hoverboards, die euch wie in einem indizierten Klassiker flotter von A nach B bringen. Klingt ein wenig überflüssig und riecht irgendwie auch verdächtig nach Mikrotransaktionen. Uns wurde auf konkrete Nachfrage hin aber versichert, dass es nicht geplant sei, Ingame-Elemente im Tausch gegen Echtgeld anzubieten.

Die Klingen kreuzen

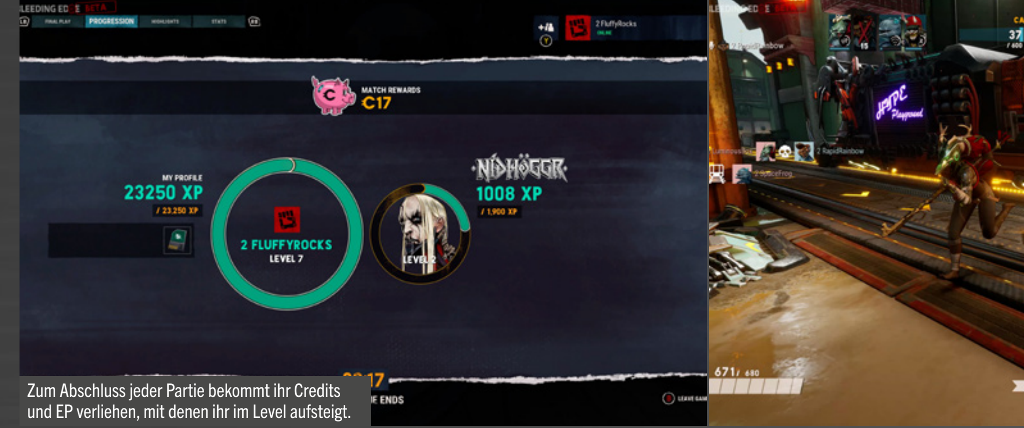
Alles schön und gut, aber nun zur zentralen Frage: Wie spielt sich Bleeding Edge denn jetzt eigentlich? Unsere Antwort: überraschend unterhaltsam. Wir durften während des Presseevents gleich mehrere Karten und Spielmodi ausprobieren und waren in den gespielten Runden immer mit vollem Ehrgeiz und Begeisterung bei der Sache. Das mag vielleicht daran gelegen haben, dass wir zusammen mit zwei deutschen Kollegen gegen ein Trio aus französischen Journalisten antreten mussten. Man könnte es aber auch dem durchaus gelungenen Design des Spiels zuschreiben.

Bleeding Edge ist packend und rasant inszeniert, gleichzeitig aber auch recht zugänglich. Besonders die Controllersteuerung, die laut Ninja Theory im Fokus der Entwicklung stand, geht sofort in Fleisch und Blut über, sodass ihr flott ins Spiel findet. Ihr erfreut euch an knalligen Sound- und Grafikeffekten, während ihr eure ersten gelungenen Kombos feiert, lernt mit jeder Partie aber auch Neues dazu. Ihr versteht, wie das Autotargeting funktioniert, wie man blockt und ausweicht, wie die Stärken und Schwächen der einzelnen Helden aussehen. Die dürft ihr während einer Partie nämlich dynamisch wechseln, wobei euch die drei Schwierigkeitsstufen „Suggested“, „Normal“ und „Advanced“ erwarten. So stellt sich ein stetes Gefühl von Fortschritt ein.

Am wichtigsten ist es allerdings, zu lernen, sich richtig mit seinen Kameraden abzusprechen. Ohne Teamwork geht in Bleeding Edge nämlich rein gar nichts. Die richtige Teamzusammensetzung ist demnach genauso wichtig wie gegenseitige Unterstützung im Kampf. In unserer Demo klappte das schon ziemlich gut, da saßen wir allerdings auch mit allen Spielern in einem Raum. Unter normalen Spielbedingungen könnte das Ganze schon wieder anders aussehen – schließlich sind nicht alle Mitspieler, mit denen ihr online zusammengeschmissen werdet, sonderlich gesprächig und kooperativ. Immerhin könnt ihr euch dann aber noch auf das Ping-System verlassen, mit dem sich Gegner sowie Ziele markieren oder diverse kurze Shouts („Brauche Hilfe“ etc.) absetzen lassen.

Wo es noch hakt

In der Regel dauert eine Partie in Bleeding Edge ungefähr 15 Minuten, teilweise ziehen sich die Matches aber auch ein wenig. Das liegt vor allen Dingen daran, dass die



Zum Abschluss jeder Partie bekommt ihr Credits und EP verliehen, mit denen ihr im Level aufsteigt.

Vorsicht vor dem Hype-Train! Auf manchen Maps könnt ihr von einem tödlichen Zug überrollt werden.

In Capture geht es ganz klassisch darum, Punkte auf der Karte einzunehmen und zu verteidigen.

Karten teils etwas zu groß geraten sind. Es gibt zwar diverse dynamische Levelelemente wie plötzlich einsetzendes Mörserfeuer oder einen Zug, zudem haben sich die Designer wirklich Mühe gegeben, diverse Easter Eggs zu verstecken. Die Welten wirkten auf uns aber trotzdem oft etwas leer und leblos – was vielleicht daran gelegen haben könnte, dass die Action meist nur an einem einzigen Punkt der Map stattfand und die Helden irgendwie die Mobilität vermissen ließen, um sich vom Gegner abzusetzen.

Auch ein paar andere Spielaspekte bereiteten uns noch Kopfzerbrechen, vornehmlich die fehlende Abwechslung. Zum Release wird es mit Capture sowie Power Collection, in dem ihr Energiezellen sammeln und abliefern müsst, nur zwei Spielmodi geben. Deathmatches oder Ähnliches sucht ihr vergebens. Zudem findet das gesamte Geschehen lediglich auf fünf unterschiedlichen Karten ab, sodass der Titel Gefahr läuft, recht schnell langweilig zu werden. Fraglich ist auch, ob das Freischalten neuer Mods und Cosmetics als Langzeitmotivation ausreicht oder ein etwas komplexeres, umfangreicheres Fortschrittssystem nicht sinnvoller wäre.

Klar, bei Bleeding Edge handelt es sich immer noch um einen Service-Titel. Es gibt also die Möglichkeit, Dinge später noch nachzupatchen – was die Entwickler auch bereits in Form von kostenlosen Content Updates geplant haben. Wie nach der ersten Beta-Phase im Februar gewünscht, arbeitet das Team darüber hinaus an einem Ranked-Modus sowie einer Strafe für Quitter. Und die Präsentation mit 60 Frames und 4K-Auflösung, der tolle Soundtrack von Hellblade-Komponist David Garcia Diaz und die Crosssave- sowie Crossplay-Funktion zwischen Xbox One und PC hinterließen auch einen runden Eindruck. Die Frage bleibt aber, ob das reicht.

Herzblut allein reicht nicht

Was Bleeding Edge fehlt, ist der eine Punkt, der es herausragend macht. Anders. Besser. Der eine Spielaspekt, der schreit: Kauf mich! Ja, der Team-Brawler ist spannend und spaßig – aber für wie lange? Wird sich Bleeding Edge auch auf Dauer halten können, wenn Konkurrenten wie Lawbreakers, Gigantic oder Battleborn frühzeitig der Stecker gezogen wurde? Bei uns bleibt noch ein gewisses Maß an Skepsis, dass der einzigartige Mix aus Third-Person-Nahkampf und kompetitivem Team-Multiplayer alleine genügt, um sich im Genre zu behaupten, würden uns aber liebend gerne vom Gegenteil überzeugen lassen.

Die Chance dazu bietet sich bereits ab dem 13. März. Dann startet noch einmal eine zweite Beta-Phase von Bleeding Edge, an der alle Besitzer eines Xbox Game Pass teilnehmen dürfen. Am 24. März erfolgt dann der finale Release für PC sowie für Xbox One. Eine Umsetzung für Xbox Series X steht laut Ninja Theory momentan noch nicht auf dem Zettel. ❏



Auf der Karte sind Power-ups verstreut, die euch heilen oder einen Schadensboost verleihen.

DAVID BENKE MEINT



„Ich habe leider noch so meine Zweifel."

Enslaved, DmC, Hellblade – Ninja Theory hat eine lange Geschichte im Genre der Third-Person-Nahkampf-Titel. Das benötigte Know-how ist also vorhanden, das merkt man Bleeding Edge auch deutlich an: Der Titel spielt sich flüssig, sieht schick aus und macht auch ordentlich Laune. Und trotzdem habe ich irgendwie die Befürchtung, aus dem neuesten Projekt des Studios könnte nichts werden. Denn das, was die Entwickler an Gameplay-Expertise vorweisen können, lassen sie an Erfahrung im Multiplayer-Design vermissen. Für einen guten Online-Titel fehlt Bleeding Edge einfach noch der letzte Kick. Es fehlt an Tiefe, an Umfang, teils auch noch am Balancing. Ich sehe momentan leider nur wenige Gründe, warum Spieler 30 Euro bezahlen sollten, wenn es billigere und gleichzeitig ausgereiftere Alternativen auf dem Markt gibt.

Maneater

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Tripwire Interactive
Hersteller: Koch Media
Termin: 22. Mai 2020

Der Hai-Land ist erschienen! Wir konnten uns bereits in das Abenteuer verbeißen und liefern animalische Eindrücke aus unserer Anspiel-Session.

Von: Lukas Schmid

Es kann der frömmste Hai nicht in Frieden fressen, wenn ein blutgieriger Möchtegern-Haudegen etwas dagegen hat. Unser Leben als Hai-Mama ist somit auch rasch verwirkt, als wir im Tutorial von Maneater nach dem Erlernen der Steuerung gefangen, getötet und ausgenommen werden. Allerdings, der ungeborene Nachwuchs ist auch ganz schön wehrhaft und beißt, nachdem er noch dazu mit einem Messer unfreiwillig verziert wurde, dem manischen Muttermörder kurzerhand den Arm ab. Traumatisiert, verwaist, aber immerhin gut gesättigt und fortan mit einem unstillbaren Hunger auf Menschenfleisch ausgestattet, finden wir uns nach diesem Auftakt als Jung-Hai in den Gewässern vor der Golfküste wieder. Und wir haben eine Mission: Den Schlächter unserer Mama finden – und auf dem Weg dahin für so viel Chaos und rot gefärbtes Wasser wie nur irgend möglich sorgen. Von Anfang an ist klar: Maneater weiß, wie trashig seine Prämisse ist, und es zelebriert sie auf ganzer Linie. Das fängt schon bei der Tatsache an, dass unsere Taten häufig und in sonorem Ton von einer Sprecherstimme kommentiert werden, wie man sie aus Naturdokumentationen der BBC und Co. kennt. Dabei ist es völlig gleich, ob wir einfach nur fröhlich durch die Gegend schwimmen, Fische jagen oder einen besonders feisten Schwimmer zerteilen.

Fressessin's Creed

Wir haben das Tutorial und anschließend die ersten paar frei erkundbaren Gebiete des Abenteuers gespielt. Hier zeigt sich: Die Beschreibung von Maneater als eine Art GTA mit Haien ist nicht


Trotz des Trashfaktors ist Maneater ganz bestimmt kein Spiel für Kinderaugen. Wenn wir uns in Menschen verbeißen, dann fliegen die Gliedmaßen nur so.


Wer fleißig Missionen erledigt, Kram sammelt und im Spielverlauf voranschwimmt, der entwickelt sich irgendwann zu einer mächtigen Haibestie.



Zu Beginn des Abenteuers haben wir größeren Feinden wenig entgegenzusetzen. Als Kinder- und Teenie-Hai fressen wir uns somit primär an Kleinvieh satt.



Die Entwickler haben nicht nur unterhalb des Wassers eine interessante Spielwelt geschaffen, sondern auch am Festland eine hübsche Kulisse aufgebaut.

ganz falsch – wir schwimmen durch die offene Spielwelt, erledigen Haupt- und Nebenmissionen, bezwingen optionale Bosse, schalten Schnellreisepunkte frei und machen uns auf die Suche nach allerlei Sammelgegenständen. Allerdings kam uns eher eine andere Open-World-Serie in den Sinn: Da schlussendlich viele Aufgaben auf „iss so und so viele Fische und/oder Menschen", „sammle diese und jene Objekte" und ähnlichen Filler-Kram hinausliefen, fühlte sich das Geschehen ähnlich wie in der Assassin's-Creed-Reihe vor Odyssey an. Das ist jetzt nicht per se negativ gemeint – auch spielerisch ist sich Maneater eindeutig bewusst, dass es das Rad nicht neu erfindet. Es liefert bekannte Elemente, angereichert um den Hai-Twist und zumindest dem bisherigen Anschein nach ordentlich umgesetzt. Zwar fanden wir es schade, dass sich die Missionen schon so früh im Spiel recht austauschbar anfühlten, aber mit überbordenden Erwartungen sollte man an die Hai-Hatz auch nicht herangehen. Die Unterwasserwelt wirkt zudem bis dato sehr schön und wurde abwechslungsreich umgesetzt. Nach unseren ersten Schwimmversuchen im Sumpf fanden wir uns rasch nahe einer Stadt mit allerlei versunkenen, von Menschenhand gefertigten Objekten wieder, inklusive Atommüll. Die weiteren Gebiete bieten hoffentlich ähnlichen Facettenreichtum.

Kamera-Hai-O-pei

Die Steuerung ist prinzipiell simpel, aber trotzdem etwas gewöhnungsbedürftig – wir spielten die PC-Version auf Anraten unseres Publisher-Kontaktmannes mit einem Xbox-One-Controller. Wir bewegen uns und die Kamera mit den Analogsticks, mit den rechten Schultertasten beißen wir und schlagen mit der Schwanzflosse zu. Feinde werden automatisch anvisiert, das klappt aber nicht immer so gut, wie es sollte. Schnell zischen wir an ihnen vorbei, verlieren sie aus den Augen und haben Mühe, uns wieder neu zu orientieren. Die Kamera bleibt dankenswerterweise nicht an Objekten hängen, jedoch müssen wir ständig nachjustieren. Daran gewöhnt man sich, es ist aber unelegant und nimmt den wilden Beißereien etwas von ihrer Imposanz. Und wild sind sie! Das Blut fließt in Strömen, egal, ob man es mit Aal, Krokodil, Barrakuda, Schildkröte oder Wels zu tun hat. Hat man einen Menschen zwischen den Hauern, fliegen beziehungsweise schwimmen die Gliedmaßen nur so durch die Gegend. Bei allem Augenzwinkern ist Maneater definitiv nicht für Kinderaugen geeignet.

Aus dem Leben eines Taugefischs

Zurück zur Steuerung: Mit der vorderen rechten Schultertaste weichen wir Geschossen bewaffneter Feinde aus – angeblich, denn in der Praxis funktionierte das nicht sehr gut. Vielleicht lag es aber auch an einer falschen Buttonbeschriftung, denn die gab uns in dieser Preview-Fassung einige Fehlinformationen. Weiterhin können wir durch Wackeln mit dem rechten Analogs-

Nicht nur der Mensch ist unser Feind, sondern auch die Tierwelt ist oftmals sehr aggressiv. Die sogenannten Apex-Feinde sind dabei ganz besonders mächtig.


Natürlich können wir auch in bester Weißer-Hai-Manier an der Wasseroberfläche entlangschwimmen und von hier aus nichtsahnende Schwimmer anknabbern.


Das Design der Kreaturen ist gut gelungen. Vor allem gefiel uns die schon in den Anfangsbereichen des Abenteuers große Vielfalt an unterschiedlichen Viechern.

tick besonders widerstandsfähige Feinde schwächen, mit dem linken Schulterbutton durch die Gegend sausen – und natürlich auch einen beeindruckenden Sprung aus dem Wasser heraus und bei Bedarf auf die Köpfe von Feinden vollführen. Auf Buttondruck lösen wir zudem eine Art Sonar aus, das alle versteckten Sammelobjekte, Feinde und andere interessante Gegenstände in unserer Umgebung anzeigt. Der Radius und die Effizienz des Sonars lassen sich mehrstufig steigern, wenn wir durch getötete Feinde Erfahrungspunkte verdienen und im Level aufsteigen. Das gilt auch für alle unsere anderen Fähigkeiten. Zudem können wir im späteren Spielverlauf immer mehr Bewegungsmanöver und Talente freischalten. Welche, das konnten wir während unserer Zeit mit dem Titel aber noch nicht in Erfahrung bringen. Clever: Unser Fortschritt wird insofern erklärt, als dass wir im Verlauf der Geschichte immer älter werden. Sind wir zu Beginn nur ein kleines, wenig wehrhaftes Haifischkind, im wahrsten Sinne des Wortes gerade erst dem Bauch unserer Mutter entrissen, entwickeln wir uns bald danach zum Teenager und irgendwann zum ausgewachsenen Bullenhai.

Sharknado zum Selberspielen

Wie viel Langzeitmotivation Maneater bieten wird, also ob der Haifisch-Twist samt krude-charmantem Humor uns trotz der ansonsten altbekannten spielerischen Gestaltung am Haken hält, bleibt abzuwarten. Klar ist, ein Meisterwerk darf man sich von dem Abenteuer nicht erwarten. Auch grafisch ist es recht altbacken und zumindest im aktuellen Zustand hat es noch mit einigen Bugs zu kämpfen – eine Mission löste während unserer Session etwa nicht aus, weil wir uns von der falschen Seite näherten. Es dürfte aber auf jeden Fall ein schöner Spaß für zwischendurch werden und wer schon beim Nachtprogramm von Tele5 verzückt gurrt, wenn das Kunstblut spritzt, wird hier auf jeden Fall viel zum Liebhaben finden. ❑


Es wirkt so, als würden wir im späteren Spielverlauf auch in tieferen Gewässern unterwegs sein – die wir in unserer Anspielsession aber noch nicht zu Gesicht bekamen.

Die Unterwasserwelt ist vollgestopft mit menschengemachten Gegenständen und Müll. Wir wissen zwischen all dem B-Movie-Charme aber nicht, ob das Gesellschaftskritik sein soll.

SCHMIDI MEINT



„Es gibt nichts, was ich so sehr mag wie Haie – außer Bananen."

Ein Hai-denspaß – hoch und hai-lig versprochen, das war es jetzt mit den Hai-Witzen. Inzwischen haben sie ja auch ihren Biss verloren. Flosse drauf! Ähm, wo war ich? Ach ja, Maneater! Im Grunde bestätigte sich beim Anspielen das Bild, welches ich im Vorfeld hatte: Ich erwarte mir weiterhin kein Meisterstück, aber einen schön gemachten, humorvollen Unterwasserausflug, der weiß, was er sein will und mit sich selbst Spaß hat. Diverse technische Gebrechen und die altbackene Grafik zeugen davon, dass hier kein gewaltiges Budget dahintersteckt, aber das soll mich nicht daran hindern, meinen inneren Raubfisch zu erwecken. Was etwas schade ist, ist die doch arg eintönige Missionsgestaltung. Schon in der ersten Spielstunde galt es gleich mehrmals, zehn Exemplare von diesem oder jenem Fisch respektive zehn Menschen auseinanderzunehmen. Schon klar, wir spielen einen Hai und da ist unser Handlungsspielraum begrenzt, aber etwas mehr Abwechslung täte dem Titel gut. Vielleicht gibt es ja im späteren Spielverlauf mehr davon, wenn noch mehr Fähigkeiten verfügbar sind und wir uns noch stärkeren Feinden stellen müssen. So oder so werde ich mich aber definitiv zurück ins Wasser begeben, wenn Maneater im Mai erscheint.

Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!



PC Games gibt es in allen Variationen.

Ihr müsst euch nur noch entscheiden, wie ihr euer Lieblings-Magazin lesen wollt: in gedruckter oder digitaler Form, einzeln oder im Abo.

Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.

Oder wollt ihr einfach mal ein anderes Magazin ausprobieren?





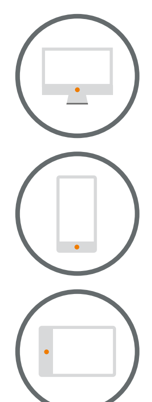












Alle Magazine gibt es für Tablet, Smartphone, Kindle Fire, im Browser und klassisch am Kiosk.

shop.computec.de

Oder einfach in eurem Store nach dem Namen des Magazins suchen.







Ein Angebot der



Valorant

Genre: Taktik-Shooter
Entwickler: Riot Games
Hersteller: Riot Games
Termin: 2020

Mit dem taktischen Shooter Valorant beschreitet der League-of-Legends-Entwickler Riot neue Wege, bleibt aber seinem Fokus auf kompetitivem Gameplay treu.

Von: Philipp Sattler

Wenn man vom Spieleentwickler Riot spricht, denken die meisten Gamer ganz automatisch an League of Legends. Zwar hat das Unternehmen mit League of Runeterra und Teamfight Tactics noch andere durchaus erfolgreiche Spiele im Haus, aber League of Legends ist und bleibt das große Zugpferd des Entwicklers. Was bei den drei Spielen sofort ins Auge fällt, ist der Umstand, dass sie allesamt im gleichen Universum angesiedelt sind. Mit dem taktischen Shooter Valorant geht man nun einen anderen Weg. Helden wie Lee Sin, Miss Fortune oder Jinx bleiben in der Schublade und Riot erschafft eine neue IP. Damit verliert man zwar den Wiedererkennungswert, allerdings hätte es laut Entwicklern wenig Sinn gemacht, die teils magischen Helden plötzlich in einem taktischen Shooter gegeneinander antreten zu lassen. Denn Valorant erinnert spielerisch deutlich mehr an Counter-Strike als beispielsweise an Overwatch, wo es auch Nahkampfhelden gibt.

In Sachen kompetitives Spiel bleibt sich Riot hingegen treu. Streng nach dem Motto „skill matters“ soll sich Valorant weniger um die Helden drehen, die in dem Shooter Agents genannt werden, sondern mehr um das spielerische Können. Zwar hat die Wahl des Agents durchaus Einfluss auf den Spielverlauf, prinzipiell sollen dessen Fähigkeiten aber eher taktischer Natur sein, während das Gunplay, also der richtige Umgang mit den passenden Waffen, im Vordergrund steht. Dass dabei einiges an CS:GO erinnert, ist kein Zufall. Viele Entwickler bei Riot sind große Fans des Shooters aus dem Hause Valve und loben dessen taktische Ausrichtung. Ob Valorant jetzt ein schlecht gemachter CS:GO-Klon wird oder Riot Games damit den nächsten Hit landet, davon durften wir uns bei einem Studiobesuch in Los Angeles mehrere Tage lang ausgiebig selbst überzeugen.



Taktischer Shooter

Im Gegensatz zu Helden-Shootern wie Overwatch oder Battleborn steht in Valorant ganz klar die Taktik des Teams im Vordergrund. Das gilt zu einem gewissen Teil natürlich auch für die zuvor genannten Shooter, unterscheidet sich aber in anderen Bereichen recht deutlich. Während ihr in Overwatch eure Taktik und euer Vorgehen an den eigenen und gegnerischen Helden ausrichtet, spielen diese in Valorant eine untergeordnete Rolle. Zu-



Neben den gängigen Waffen stehen euch natürlich auch in Valorant Messer zur Verfügung. Und wer hätte es gedacht, natürlich könnt ihr damit schneller laufen.

dem ist der Titel deutlich mehr an taktische Shooter und somit an die Realität angelehnt. Statt gewaltiger Mengen an Lebenspunkten, futuristischer Gadgets oder magischer Fähigkeiten verlasst ihr euch auf diverse (mehr oder weniger) real existierende Waffen und kämpft an Schauplätzen, die auch ohne große Vorstellungskraft irgendwo um die Ecke existieren könnten. Da ihr keine Unmengen an Treffern einstecken könnt und Kopfschüsse generell tödlich enden, sind die einzelnen Runden, in denen es zudem keinen Respawn gibt, schnell vorbei. Ihr tretet daher im Fünf-gegen-Fünf in mehreren Runden pro Match gegeneinander an. Je zwölfmal spielt euer Team den Angreifer, danach wird gewechselt und ihr müsst das Gebiet verteidigen. Vor jeder Runde wählt ihr in der Buy-Runde eure Waffen. Je besser ihr zuvor gespielt habt, desto mehr Geld für teure Gewehre steht euch dabei zur Verfügung. Habt ihr zuvor keine gute Leistung erzielt, müsst ihr euch gegebenenfalls mit kleinen SMGs oder gar nur einer Pistole in den Kampf stürzen. Dieses System ist nicht besonders innovativ, hat sich aber in anderen Taktik-Shootern immer wieder bewährt. Daher sah Riot hier nach eigener Aussage keinen Grund, irgendetwas zu verändern, nur um sich eventuell von Konkurrenten abzugrenzen.



Trotz der Einfachheit der Maps, haben die Entwickler spezielle Orientierungspunkte eingebaut, welche die Kommunikation erleichtern, wie hier der Drache am Rand.

Die Agents

Die Agents in Valorant sind eine Mischung aus den Helden eines Team-Shooters und den namenlosen Soldaten anderer Taktik-Shooter. Bei unserem Anspieltermin in den Studios von Riot standen uns insgesamt acht verschiedene Agents zur Verfügung, von denen es bis zum Launch aber noch mehr geben soll. Jeder Agent bringt unterschiedliche Spezialfähigkeiten mit, die sich teils erheblich voneinander unterscheiden. Neben zwei schwächeren Fähigkeiten besitzen alle Agents einen Ultimate, der sich im Laufe des Matches aufbaut und dann genutzt werden kann. Die schwächeren Fähigkeiten erinnern dabei aber nicht an die Skills oder Attacken bekannter Helden-Shooter, sondern eher an Gadgets aus anderen Shootern. Ihr müsst sie vor der Runde kaufen und könnt sie dann einsetzen. Einige dieser Gadgets könnt ihr nur einmal pro Runde nutzen, andere bis zu dreimal. Das Ganze ist ein wenig an ein aus vielen Shootern bekanntes Klassen-System angelehnt, bei dem unterschiedliche Klassen Zugriff auf spezielle Waffen haben. Außerdem handelt es sich bei den Fähigkeiten meist nicht um Attacken, sondern taktische Mittel wie Rauchbomben, Aufklärungsdrohnen, Heilungsflächen, Eiswände oder Ortungssensoren. Das Gleiche gilt auch für die Ultimates, die natürlich ungleich stärker sind. Damit dienen die Fähigkeiten vor allem als taktisches Mittel, um den eigentlichen Kampf zwischen den Agents zu euren Gunsten zu beeinflussen. Die Wahl der Agents ist zudem eingegrenzt, da kein Agent in einem Team doppelt vertreten sein darf. Somit hat kein Team einen Vorteil, selbst wenn bestimmte Fähigkeiten auf einzelnen Karten zu stark sein sollten.

Wenig kreative Charaktere

Bei der Wahl der Agents gehen die Entwickler kein Risiko ein und setzen auf mehr oder weniger vertraute Stereotype, die teilweise an verschiedene Helden-Shooter oder andere Vorbilder angelehnt sind. Allerdings handelt es sich ausschließlich um Menschen ähnlicher Statur, was den Entwicklern sehr wichtig ist. Kein Agent soll im Spiel aufgrund seiner Optik einen Vor- oder Nachteil haben, weil er beispielsweise einfacher zu treffen ist. Was in Helden-Shootern durch unterschiedliche Lebenspunkte ausgeglichen werden könnte, sorgt in einem taktischen Shooter, wo jeder Treffer potenziell tödlich ist, schnell für ein Ungleichgewicht. Obwohl es sich bei allen Agents um Menschen handelt, wollen die Entwickler von Riot einen ähnlich hohen Wiedererkennungswert wie bei den LoL-Helden erzielen, was nach unserer ersten Einschätzung aber nur spärlich gelingt.



Die verschiedenen Agents unterscheiden sich zwar optisch voneinander, besitzen aber alle ein ähnliches Grundmodell, was für Chancengleichheit sorgen soll.

Klassische Waffen

Wie auch bei den Agents und deren Fähigkeiten orientieren sich die Entwickler bei den zur Verfügung stehenden Waffen an bekannten Vorbildern des Genres. Euch erwartet die klassische Auswahl von kleinen Pistolen über Schrotflinten, SMGs und Sturmgewehre bis hin zu Sniper-Rifles und schweren Maschinengewehren. Alle Waffen haben unterschiedliche Eigenschaften und natürlich auch Kosten zu Beginn der Runde. Was aber alle gemeinsam haben, ist ein hervorragendes Handling und Trefferfeedback. Riot hat sich hier einmal mehr an den Referenzspielen des Genres orientiert und deren Stärken in Nuancen sogar noch verbessert. Keine Frage: Valorant ist in Sachen Gunplay weder innovativ noch besonders kreativ, kann aber problemlos mit den besten Shootern auf dem Markt mithalten. Wie üblich haben die Waffen dabei erheblichen Einfluss auf eure Spielweise. Wer lieber aggressiv vor-


Auch bei den Spezialattacken setzen die Entwickler auf klare Formen und einfache Optik – zu erkennen an der graubraunen Kugel, die eine Nebelwand darstellt.

rückt, der ist mit schnellfeuernden Knarren besser ausgestattet, während sich Scharfschützengewehre eher für den Kampf auf größere Distanzen eignen. Wer irgendwann in seinem Leben schon mal einen Shooter gespielt hat, der sollte sich sofort zurechtfinden und keinerlei Probleme bei der Auswahl der Waffen bekommen.

Zu Beginn jeder Runde stattet ihr euren Agent aber nicht nur mit Waffen aus, auch die klassische Rüstung, die es in zwei Ausführungen gibt, dürft ihr kaufen und anlegen. Granaten für alle gibt es in Valorant hingegen keine. Diese Rolle übernehmen teilweise die speziellen Fähigkeiten der Agents, die ihr ebenfalls kauft, sofern ihr sie in der kommenden Runde einsetzen wollt.

Saubere Maps ohne viel Schnickschnack

Nach den Agents und Waffen sind die Maps, auf denen ihr kämpft, das dritte wichtige Standbein eines guten Shooters. Dabei gibt es innerhalb des Genres verschiedene Philosophien bezüglich der Umgebung. Während einige Entwickler die Karte als Teil des Kampfes sehen und diese mit verschiedenen Mechaniken in den Verlauf eines Matches integrieren, beispielsweise durch auslösbare Events oder zerstörbare Teile, geht Riot in die entgegengesetzte Richtung. Nach dem Motto „fight the enemy, not the map" sollen die Karten ein taktisches Spiel ermöglichen, dabei aber selber in den Hintergrund treten.

Um das zu erreichen, haben die Entwickler Maps geschaffen, die unterschiedliche Areale bereithalten, beispielsweise nahkampflastige Umgebungen oder eher weitläufige Gebiete, in denen sich Scharfschützen wohlfühlen. Dabei folgen die Maps aber keinen realen Vorgaben, sondern sind nur aus spielerischen Gesichtspunkten entworfen worden. Wenn die Entwickler in einem Bereich mehr Deckung als sinnvoll erachteten, dann wurden schlicht weitere Häuserecken oder Kisten platziert – ohne Rücksicht auf eventuellen Realismus. Zudem legt Riot viel Wert darauf, dass die Karten sehr „clean" und ohne viel Ablenkung sind. So finden sich keine Ecken, an denen Spieler hängen bleiben könnten, oder Flächen, von denen eventuelle Granaten oder dergleichen unkontrolliert zurückspringen könnten. Auch farblich unpassende Hintergründe oder dunkle Ecken, in denen man den Gegner kaum erspähen kann, sucht man vergebens. Das ist auch der Grund, warum zum Launch nur eine Handvoll Karten im Spiel sein werden. Statt einer Flut aus verschiedenen Maps wollen die Entwickler lieber wenige, aber dafür perfekt balancierte Karten bringen, die lange Spaß machen.

Das Gameplay kommt sehr bekannt vor

So viel zu Agents, Waffen und den Karten. Alles Wichtige für einen Shooter haben wir besprochen, aber wie spielt sich Valorant denn jetzt? Bei unserem Besuch in den Studios von Riot Games hatten wir zwei Tage Zeit, den taktischen Shooter stundenlang auf Herz und Nieren zu testen. Während sich nach einigen Minuten dabei bereits das Gefühl einstellte, dass man das alles bereits irgendwo gesehen hat, änderte sich das jedoch im Laufe der Spielzeit erheblich.

In seinen Grundzügen ist Valorant ein klassischer Shooter wie Counter-Strike und Konsorten. Genauso fühlten sich die ersten Stunden auch an. Nach der Wahl der bevorzugten Waffen wurde sich kurz abgesprochen und im Team gemeinsam taktisch attackiert. Strategisch wichtige Positionen wurden mit schweren Maschinengewehren oder Scharfschützengewehren verteidigt und an anderen Stellen versuchte man, unter Einsatz leichterer Waffen vorzurücken. Da wenige Treffer für einen Pixeltod ausreichen, waren die Runden oft schnell entschieden, was für kurzweilige Unterhaltung sorgte. Ziel der Runden war es entweder, die Bombe an einem von verschiedenen vorgegebenen Punkten zu platzieren, oder eben genau das zu verhindern beziehungsweise die Bombe danach zu entschärfen. Obwohl die Entwickler mit verschiedenen Spielmodi experimentierten, wird zum Release nur dieser eine sehr verbreitete Spielmodus enthalten sein.

Wer in seinem Leben bereits irgendwann mal einen taktischen Shooter gespielt hat, der findet sich sofort zurecht. Valorant wagt im eigentlich Spiel keine großen Experimente, sondern setzt darauf, das bekannte Spielprinzip perfekt umzusetzen und lediglich Kleinigkeiten anzupassen. Feindliche Treffer verlangsamen beispielsweise eure Bewegungen und erschweren das Zielen. Dadurch haben es einsame Wölfe etwas schwerer und das Zusammenspiel innerhalb des Teams wird wichtiger.

Spezialfähigkeiten

Nachdem wir uns einige Runden an das Spielprinzip gewöhnt hatten, schoben sich nach und nach die Spezialfähigkeiten der verschiedenen Agents in unseren Fokus. Diese dienen in Valorant als taktisches Mittel und verleihen dem Shooter einiges an zusätzlichem Tiefgang. Zudem wird das taktische Zusammenspiel weiter gefördert, da

von den meisten Fähigkeiten das gesamte Team profitiert. Besondere Attacken wie die Anforderung eines örtlich sehr begrenzten Luftschlags sind eher die Ausnahme. Rauch- oder Giftgranaten, um bestimmte Passagen einige Zeit zu sichern, sollten genauso mit dem Team abgesprochen werden wie der Einsatz von Überwachungsdrohnen, welche die Position der Gegner ermitteln können.

Durch den klugen Einsatz dieser Fähigkeiten bekam das gesamte Spiel eine völlig neue Dynamik. Besonders die ersten Minuten einer Runde waren nun deutlich taktischer geprägt als zuvor. Statt aufeinander loszugehen, versuchten die Spieler, sich einen Vorteil durch den Einsatz der Fähigkeiten zu verschaffen oder dem Feind eben jenen zu nehmen. Mit Scheinangriffen über eine Seite wurde der Gegner dazu verleitet, dort Verteidigungsfähigkeiten wie kleine Minen oder Ähnliches zu verschwenden, während der Hauptteil des Teams ganz woanders angriff. Besonders der Umstand, dass auch die persönlichen Fähigkeiten auf wenige Einsätze begrenzt sind und sie nicht eine schlichte Abklingzeit wie in anderen Spielen haben, sorgte für ein überlegteres und strategischeres Vorgehen. Im Verlauf einer Runde rückten die Fähigkeiten dann immer mehr in den Hintergrund, während Reaktion und Gunplay wieder wichtiger werden. Beide Faktoren arbeiten erstaunlich gut Hand in Hand und geben Valorant eine zusätzliche Komponente. Das eigentliche Kämpfen mit der Waffe im Anschlag ist und bleibt aber auch in Valorant der wichtigere Teil.



Teamplay ist einer der Schlüssel zum Sieg in Valorant. Wer gut zusammenarbeitet und kommuniziert, ist einem Team aus Einzelspielern immer überlegen.

Teamplay – auch zwischen den Runden

Valorant setzt voll und ganz auf ein gutes Teamplay, das hier noch mal viel wichtiger ist als in den meisten anderen Spielen des Genres, und das führen die Entwickler auch konsequent durch das komplette Spiel fort. Neben obligatorischen Werkzeugen für gutes Zusammenspiel, wie dem Voice-Chat oder dem „Pingen“ auf der Minimap könnt ihr auch auf Knopfdruck per Sprach-Emote wichtige Anweisungen geben. Zudem werden auf der Minimap alle Gegner angezeigt, die irgendjemand aus eurem Team sehen kann. Das macht gemeinsame Angriffe oder das Zu-Hilfe-Eilen deutlich einfacher. Auch die verschiedenen Fähigkeiten und Ultimates der Agents sind mit dem Gedanken im Hinterkopf entwickelt worden, dass sich starke Synergien ergeben sollen, was auf den ersten Blick aber nur teilweise geklappt hat.

Das Teamplay setzt sich aber auch außerhalb der eigentlichen Kampfhandlungen weiter fort. So seid ihr auch in der sogenannten Buy-Round, also der Phase vor der Runde, in der ihr Waffen und Fähigkeiten einkauft, als Team unterwegs. Spieler, die in der Runde zuvor wenig Geld erspielen konnten, haben die Möglichkeit, Waffen zu markieren, die zwar zu teuer sind, sie aber trotzdem gerne nutzen würden. Reichere Mitspieler können diese dann einfach für sie bezahlen. Damit sollen der Teamfokus verstärkt und das egoistische Spielen ein wenig eingedämmt werden, da es weniger dramatisch ist, wenn ihr euch quasi selber opfert, kein Geld verdient, aber damit gegebenenfalls den Sieg des eigenen Teams sichert.

Voller Fokus auf dem kompetitiven Spiel

Bei einem Entwickler wie Riot, der League of Legends zu einem der erfolgreichsten E-Sport-Titel weltweit gemacht hat, verwundert es wenig, das auch bei Valorant das kompetitive Spiel absolut im Vordergrund steht. Das betrifft sowohl die bereits erwähnten Entscheidungen beim Map- und Charakter-Design als auch die gesamte Grundlage des Spiels. So hat sich Riot dazu entschlossen, Valorant ausschließlich auf 128-Tick-Servern laufen zu lassen. Diese berechnen sämtliche Aktionen doppelt so oft wie die gängigen 64-Tick-Server und sorgen so für eine deutlich höhere Präzision. Da die Server zudem sämtliche Berechnungen tätigen, werdet ihr auch keine Spieler durch Lags herumspringen sehen, was besonders in schnellen Shootern in der Vergangenheit immer wieder für einige Probleme gesorgt hat.

Die Entscheidung für 128-Tick-Server wurde zudem bereits am Anfang der Entwicklung getätigt, weshalb der komplette, neu entwickelte Netcode darauf ausgelegt ist. Gleichzeitig hat Riot noch die eigene Server-Infrastruktur neu geordnet und in verschiedene Regionen zusammengefasst, was für eine ausgesprochen niedrige Latenz seitens der Spieler sorgen soll. Das angestrebte Ziel der Entwickler ist es, dass mindestens 70 Prozent aller Spieler mit einem Ping von unter 35 Millisekunden spielen können. Dafür sorgt eine neue Technologie, bei der der Riot-Client bestimmt, über welche Knotenpunkte ihr mit den Servern verbunden werdet. Normalerweise überlassen Anwendungen diese



In der von uns gespielten Grundvariante ähnelt sich die Optik der Waffen sehr stark. Das wird sich durch verschiedene Skins aber schnell ändern.

Entscheidung eurem Provider, was für schlechtes Routing und eine hohe Latenz sorgen kann.

Rangliste und Anti-Cheat

Cheater sind nicht nur ein ärgerlicher Faktor in vielen Spielen, sondern für einen kompetitiven Shooter praktisch der Todesstoß. Aus diesem Grund haben die Entwickler von Riot alle möglichen Maßnahmen getroffen, um Cheater aufzuspüren und ihnen das Leben zu erschweren. So wurde bereits während der Entwicklung jedes einzelne Feature und jeder neue Inhalt daraufhin überprüft, wie man ihn zum Cheaten nutzen oder umgehen könnte. Daher rührt auch die Entscheidung, alle wichtigen Berechnungen auf dem Server durchführen zu lassen, was deutlich umständlicher ist, als es sich anhört. So werden beispielsweise die Positionen der Gegner gar nicht erst an euren Client übertragen, solange der Server der Meinung ist, dass ihr ihn von eurer Position aus gar nicht sehen können solltet – ein effektiver Schutz gegen die weit verbreiteten Wallhacks. Identifiziert das System dennoch einen Cheat, wird die aktuelle Runde sofort beendet und der betreffende Spieler gebannt. Gerade bei Letzterem will Riot deutlich härter vorgehen als andere Entwickler. Statt einfach nur den Account dichtzumachen, experimentieren die Entwickler mit verschiedenen Möglichkeiten, den eigentlichen Spieler aus dem Spiel fernzuhalten. Sei es per IP-Bann oder Hardware-Bann. Welchen Weg Riot genau verfolgen wird, ist allerdings noch nicht entschieden. Klar kommuniziert wurde hingegen, dass sämtliche Entwickler und Verkäufer von Cheats gnadenlos mit allen rechtlichen Mitteln belangt werden sollen, die die Gesetze irgendwie hergeben.

Charakterprogression und Microtransactions

Wie es sich für einen taktischen Shooter gehört, habt ihr keine Möglichkeiten, die Agents in irgendeiner Form zu verbessern. Wäre das der Fall, könnten Einsteiger und Nachzügler schnell nicht mehr mithalten, was den gesamten kompetitiven Faktor zerstören würde. Dennoch gibt es eine Art der Progression. Über verschiedene Contracts könnt ihr bestimmte Aufgaben mit den Agents innerhalb der Runden erledigen und so besondere Waffen oder Agent-Skins freischalten. Natürlich gibt es auch die obligatorischen Sprays sowie diverse Voicelines, die ihr euch erspielen könnt. Anhand verschiedener Optiken eures Agents könnt ihr dementsprechend eure Erfahrung und Spielkunst zur Schau stellen.

Da Valorant ein Free2Play-Spiel sein wird, genau wie die restlichen Spiele aus dem Hause Riot, muss die Finanzierung auf anderen Wegen stattfinden, genauer gesagt über Ingame-Shop und Microtransactions. Trotz beharrlicher Nachfrage konnten uns die Entwickler aber noch keine genauen Angaben machen, wie dieses System letztlich aussehen wird. Nach eigenen Aussagen wird das derzeit noch intern diskutiert. Es ist aber sehr wahrscheinlich, dass ihr zu Beginn eine kleine Auswahl an Agents kostenlos zur Verfügung gestellt bekommt, während die restlichen per Ingame-Währung oder harten Euros gekauft werden müssen. Auch die Option, verschiedene Skins im Shop anzubieten, ist durchaus wahrscheinlich, funktioniert diese Mechanik doch in vielen anderen Shootern hervorragend. Das Ziel der Entwickler ist es aber, dass nahezu alle Inhalte auch ohne Geldeinsatz freispielbar sind und ihr mit genügend Euros euren Fortschritt schlicht beschleunigen könnt. Hier muss man aber noch abwarten, zu welchen Lösungen die Entwickler bei Riot sich letztlich durchringen.

Hübsch ist anders

Bereits die ersten paar Spielminuten zeigten uns deutlich, dass Valorant keinen Preis für seine besonders tolle Grafik gewinnen wird. Die Optik ist weder besonders realistisch, noch besitzt sie einen hohen Wiedererkennungswert. Dabei ist es aber seitens Riot beabsichtigt, dass hier kein grafisches Feuerwerk abgebrannt wird. Denn Valorant soll auch auf sogenannten „Potato-Sys-

JOURNALISTEN ALS TEST-KANINCHEN

Bei unserem Besuch in den Studios von Riot waren nicht nur wir auf Valorant gespannt, sondern auch die Entwickler auf unsere Reaktionen.

Normalerweise läuft es auf Events, bei denen neue Spiele vorgestellt werden, immer gleich ab. Die Entwickler erzählen begeistert über alle Features und warum Spiel XY mindestens das Beste ist, was die Branche jemals gesehen hat. Wir Journalisten und Redakteure lauschen derweil gespannt und machen uns jede Menge Notizen – per Laptop oder ganz oldschool mit Stift und Block. Bei unserem Besuch in Los Angeles war das allerdings nur zu Beginn der Fall, ehe die Rollen getauscht wurden. Da wir zu den ersten Menschen außerhalb von Riot gehörten, die Valorant selber spielen konnten, überließen die Entwickler uns nach einigen Einführungsrunden uns selbst, liefen fortan zwischen uns umher und machten sich eifrig Notizen über unsere Vorgehensweise im Spiel. Den ganzen Tag über fragten uns sichtlich nervöse Entwickler, wie uns dieses und jenes gefallen würde und was wir von den verschiedenen Features halten. Der Druck, dass Valorant nicht nur einer von vielen taktischen Shootern, sondern der Platzhirsch werden soll, war deutlich spürbar. Allerdings hatte es den Anschein, dass dieser Druck nicht aus der Chefetage kommt, sondern dem eigenen Ehrgeiz der Entwickler entspringt, die beweisen wollen, dass Riot Games in Zukunft mehr als nur League of Legends sein kann.





Beim Handling der Waffen kann Valorant locker mit den Marktführern des Gernres mithalten. Zudem fühlt sich das Gameplay je nach Waffe sehr unterschiedlich an.

Die verschiedenen Karten sind nicht unbedingt realistisch aufgebaut. Sie wurden hauptsächlich aus Sicht von Gameplay und Balancing entworfen.

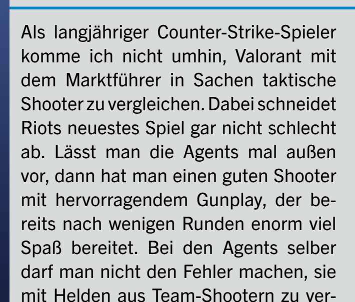
temen“ stabil und mit hoher Framerate laufen. Dementsprechend niedrig fallen die Systemanforderungen aus und selbst günstige Mittelklasserechner erreichen spielend leicht 120 Frames und mehr. Nach Angabe von Riot besitzen 88 Prozent aller League-of-Legends-Spieler einen Rechner, auf dem Valorant 60 FpS oder mehr erreicht. Der zweite Grund für die Optik ist erneut der kompetitive Faktor. Das eigentliche Spiel, die Taktik und das Können der Spieler sollen im Vordergrund stehen und nicht durch übertriebene Lichteffekte oder sonstige grafische Spielereien überstrahlt werden. Zudem soll, und da legen die Entwickler viel Wert drauf, kein Spieler einen Vorteil erhalten, weil er mit mehr Grafikpower antritt.

Das wiederum resultiert in einem Grafikstil, der relativ beliebig und teilweise veraltet wirkt. Besonders stark zeigt sich das in den Spezialfähigkeiten der Helden. Auch deren Optik ist rein auf kompetitives Spiel ausgelegt, wodurch man bei der Optik Abstriche machen muss. Rauchwolken sind beispielsweise keine richtigen Wolken, sondern eine perfekte Halbkugel. Giftwände sind hingegen nur wenige Pixel breit und verlangsamende Flächen sehen aus, als würde noch fertige Textur fehlen. Riot will mit den klaren Linien und streng definierten Abgrenzungen verhindern, was in anderen Spielen häufiger mal der Fall ist. Beispielsweise Spieler, die ihren Gammawert in den Himmel drehen, um durch Rauch oder in dunkle Ecken hineinschauen zu können. Oder dass es möglich ist, aus bestimmten Winkeln eben doch durch einen Sichtschutz zu linsen oder an Bodenflächen hängen zu bleiben, weil die Optik nicht perfekt verrät, bis wohin der Effekt nun eigentlich reicht. Alles in allem werden sich Spieler, für die klare Regeln und das reine Spiel im Vordergrund stehen, darüber freuen. Wer aber etwas für die Augen will, wird Valorant wohl eher wenig abgewinnen können. ❑



Einige Spezialfähigkeiten kündigen sich kurze Zeit vorher durch optische Effekte an. Damit bleibt euch und eurem Team Zeit, darauf sinnvoll zu reagieren.

PHILIPP SATTLER MEINT



„Macht Riot jetzt keine Fehler, wird Valorant der nächste Erfolg des Studios.“

Als langjähriger Counter-Strike-Spieler komme ich nicht umhin, Valorant mit dem Marktführer in Sachen taktische Shooter zu vergleichen. Dabei schneidet Riots neuestes Spiel gar nicht schlecht ab. Lässt man die Agents mal außen vor, dann hat man einen guten Shooter mit hervorragendem Gunplay, der bereits nach wenigen Runden enorm viel Spaß bereitet. Bei den Agents selber darf man nicht den Fehler machen, sie mit Helden aus Team-Shootern zu vergleichen. Die Spezialfähigkeiten muss man als zusätzliches taktisches Mittel ansehen, wodurch Valorant mehr Spieltiefe besitzt als CS:GO und Konsorten, was eine angenehme Abwechslung zum immer gleichen Spielprinzip anderer Shooter ist. Wer seinen Fokus auf kompetitiven Shootern hat und kein Bedürfnis nach großartiger Grafik hegt, bekommt im Laufe des Jahres 2020 eine Alternative, die aller Voraussicht nach in der obersten Liga mitmischen kann.

Nach Shenmue bekommt mit Streets of Rage nun auch eine weitere totgeglaubte Sega-Marke eine Fortsetzung.

Streets of Rage 4

Genre: Beat 'em Up
Entwickler: LizardCube, Guard Crush Games
Hersteller: DotEmu
Termin: 2020

Nach ganzen 26 Jahren erscheint bald ein neuer Serienteil der Mega-Drive-Reihe. Wir durften die Rückkehr des Prügel-Klassikers bereits ausgiebig anspielen.

Von: Christian Dörre

Bereits auf der Gamesom 2019 in Köln durften wir Streets of Rage 4 kurz anspielen, doch die Zeit reichte nicht aus, um die Neuerungen und Veränderungen richtig zu erfassen. Nun stellte uns Publisher DotEmu jedoch eine Preview-Demo zur Verfügung, in der wir auf ganzen drei Stages und mit allen fünf spielbaren Charakteren losziehen durften, um auf den Straßen für Ordnung zu sorgen. Den Online-Koop-Modus durften wir natürlich noch nicht ausprobieren, aber wir konnten bereits lokal mit bis zu drei weiteren Mitspielern die Fäuste fliegen lassen. Dabei überzeugte Streets of Rage 4 nicht nur Kenner der Originale, sondern machte auch den Kollegen Spaß, an denen die legendären Sega-Prügler damals komplett vorbeigingen.

Neue und alte Helden

Die Handlung von Streets of Rage 4 spielt etwa zehn Jahre nach den Geschehnissen des Vorgängers, der vor ganzen 26 Jahren noch für Segas 16-Bit-Konsole Mega Drive erschien. Erneut ziehen kriminelle Schläger durch die Straßen und wir sind uns ziemlich sicher, dass auch diesmal Verbrecherboss Mr. X dahintersteckt. Das können die ehemaligen Cops Axel Stone und Blaze Fielding natürlich nicht einfach mit ansehen und ziehen in den Kampf. Dabei erhalten die beiden Protagonisten der ersten drei Serienteile jedoch schlagkräftige Unterstützung.

Ex-Boxer Adam Hunter ist zum ersten Mal seit dem originalen Streets of Rage aus dem Jahr 1991 wieder ein spielbarer Charakter und er bringt sogar familiäre Unterstützung mit. Diesmal aber nicht seinen kleinen Bruder „Skate“, den man im zweiten Teil steuerte, sondern seine Tochter Cherry, die ihr Seriendebüt feiert. Die ist zwar nicht auf Rollschuhen unterwegs, hat aber stets ihre E-Gitarre dabei, mit der sie auch gerne mal zuschlägt. Der fünfte Charakter im Bunde ist ebenfalls ein Serien-Neuling und hört auf den Namen Floyd Iraia. Alle Charaktere unterscheiden sich natürlich in ihren Fähigkeiten und Kampfstilen. Axel ist in Sachen Stärke und Geschwindigkeit relativ ausgewogen, während die Schläge von Blaze nicht sonderlich viel Schaden verursachen,



Neben zahlreichen bekannten Gegnern stellen sich euch auch neue Feinde entgegen.



Wie schon die Vorgänger macht auch Teil 4 im lokalen Koop-Modus am meisten Spaß.

Natürlich gibt es auch wieder die bekannten Spezialattacken, die den Gegnern ordentlich einheizen, euch aber auch etwas Lebensenergie abziehen.

sie dafür aber verdammt schnell ist. Adam hingegen schlägt nicht ganz so hart zu wie Axel, kann aber dafür längere Kombos ausführen und Töchterchen Cherry ist sogar noch etwas schwächer als Blaze, kann ihre Angriffe dafür aber besser miteinander verketten als alle anderen Charaktere. Floyd ist der Tank der Gruppe und erinnert mit seiner Stärke sehr an den Wrestler Max aus Streets of Rage 2. Allerdings hat Floyd Roboterarme, die er ausfahren kann. Besonders lustig: Floyd kann zwei Gegner gleichzeitig greifen und sie dann mit den Köpfen zusammenschlagen.

Frische Nostalgie

Sowohl die alten als auch die neuen spielbaren Figuren passen hervorragend in die Fortsetzung der Reihe. Doch nicht nur bei der Charakterauswahl, überall merkt man, dass DotEmu und die Entwickler von LizardCube und Guard Crush Games sich die Lizenz von Sega nicht gesichert haben, um Nostalgikern schnell ein bisschen Geld aus der Tasche zu ziehen. Mit sehr viel Liebe zum Detail wurde das Spielgefühl der Mega-Drive-Originale eingefangen sowie modernisiert und auch die Grafik wurde in die heutige Zeit gebracht.

Statt auf einen typischen 16-Bit-Stil zu setzen, der sich am Original orientiert, dafür aber auch nicht von anderen pixeligen Indie-Produktionen abheben würde, erfreuen in Streets of Rage 4 handgezeichnete Hintergründe und Figuren das Auge der Spieler. Damit setzten DotEmu und Lizard-Cube schließlich 2017 schon ihr Wonder-Boy-Remake erfolgreich um. Die Screenshots in diesem Artikel werden der tatsächlichen Grafik des Spiels gar nicht gerecht.

In Stage 1 laufen wir durch die Straßen und einen Schrottplatz, wobei der Charme der ersten Stages von Streets of Rage 1 und 2 eingefangen wird, die Umgebung aber trotzdem frisch wirkt. In Stage 3 prügeln wir uns hingegen über ein Frachtschiff und in Stage 6 bewegen wir uns durch ein stimmungsvoll eingefangenes Chinatown inklusive Dojo und Bosskampf in einem wunderschön blühenden Garten. SoR 4 sieht mit seinen grandiosen Animationen in Bewegung einfach nur fantastisch aus. Umso unverständlicher ist es, dass wir aus der Preview-Demo kein eigenes Gameplay aufnehmen durften, um es euch zu zeigen. Dabei lief das Spiel selbst im Koop absolut flüssig. Lediglich in einer Stage konnten wir kurzzeitig leichte Zeilenverschiebungen beobachten.

Doch nicht nur optisch gelingt Streets of Rage 4 eine gute Mischung aus Nostalgie und Moderne. Der Soundtrack bietet nicht ganz so durchdringende elektronische Klänge wie die drei Mega-Drive-Titel, doch die Tracks gehen sofort ins Ohr und bleiben da für eine Weile. Man merkt sofort, dass neben weiteren Komponisten auch Yuzo Koshiro und Motohiro Kawashima an Teil 4 mitarbeiten,



Erstmals in der Seriengeschichte dürfen nun ganze vier Spieler gemeinsam im lokalen Koop-Modus loskloppen.

Die handgemalte Grafik ist eh schon hübsch, aber die Effekte sehen einfach nur grandios aus.

Viele der Stages erinnern an bekannte Level aus den Sega-Mega-Drive-Klassikern.

Adam Hunter ist wieder dabei und bringt diesmal sogar seine Tochter Cherry in die Kämpferriege.

Die Stages sind wunderbar abwechslungsreich. Hier prügeln wir uns gerade durch Chinatown.

die mit ihren Kompositionen den Vorgängern bereits ihren Stempel aufdrückten.

Kreativeres Kloppen

Doch jetzt mal genug von Charakteren, Grafik und Musik, denn bei einem Streets of Rage kommt es natürlich darauf an, dass ordentlich Fäuste in Verbrechervisagen gehauen werden. Die Vorgänger waren vom Spielprinzip her immer simpel, aber auch enorm befriedigend. Wenn man haufenweise Punks, Messerstechern und Monstern die Kauleiste polierte und dabei die fetten, blechernen Schlag-Soundeffekte aus den Boxen des Röhrenfernsehers dröhnten, fühlte man sich wie der Größte. Auch Streets of Rage 4 gelingt es glücklicherweise, dieses Spielgefühl einzufangen, es peppt das Gameplay aber mit neuen Mechaniken gekonnt auf. Ja, man bewegt sich in den Levels weiterhin von links nach rechts und haut dabei jeder Menge Gegnern auf die Schnauze, aber dies geschieht nun mit mehr Style als je zuvor in der Serie. In den alten Teilen konnte man nur wenige Schläge miteinander verketten, sodass man nur die immer gleichen Kombos ausführen konnte. Nun hat man jedoch viel mehr Möglichkeiten, Kombos auszubauen, je nachdem, wie man den Charakter ausrichtet und wann man die Attacken ausführt.

So kann man Gegner nun für eine bestimmte Zeit sogar juggeln, sie also mit Schlägen weiter in der Luft halten, obwohl sie eigentlich gerade fallen. Dies kann man mit etwas Übung sehr geschickt einsetzen, indem man beispielsweise aus einem Griff heraus den Gegner gegen ein Objekt in der Umgebung kickt, der Fiesling davon dann zurückprallt und man ihn in der Luft dann noch mit ein paar Schlägen empfängt. Spielt man im Koop-Modus kann man sich – das korrekte Timing vorausgesetzt – die Gegner auch kurzzeitig hin und her werfen, also quasi richtige Team-Aktionen ausführen. Kombos bringen natürlich mehr Punkte und ab einer bestimmten Punktzahl erhält man Extraleben.

Die sind auch durchaus wichtig, denn in der von uns gespielten Demo war Streets of Rage 4 richtig knackig. Wir würden sogar sagen, dass Teil 4 schwieriger ist als die auch schon fordernden Vorgänger. Man wird von viel mehr Gegnern angegriffen, die nun auch etwas mehr auf dem Kasten haben als früher. Klar, auch die Standard-Fallobst-Gegner (Galsia) sind wieder dabei, aber selbst Gegner, die in den Vorgängern sehr früh kamen, sind nun gefährlicher. So bewegen sich die Punks nun viel schneller, sodass man ihren Rutschangriffen schlechter ausweichen kann, und die braungebrannten Glatzköpfe blocken konsequent sämtliche Sprungattacken.

Man ist also wirklich darauf angewiesen, das Kombo-System zu verinnerlichen und am besten im Koop als Team zusammenzuarbeiten. Zudem gibt es noch andere Möglichkeiten, den Gegnern mächtig einzuheizen. So hilft es


Mit den richtigen Power-ups lassen sich nun sogar bildschirmfüllende Spezialattacken zünden.


Der erste Bossgegner des Spiels ist diese mit einer elektrischen Schlange behangene Lady.

Muskelberg Floyd Iraia hat nicht nur Roboterarme, sondern kann die Gegner auch noch elektrisieren.

zum Beispiel sehr, dass die Aktionen Aufheben und Werfen nicht mehr auch auf der Schlagtaste liegen. So kann man Gegnern geschickt aus der Ferne Waffen wie Messer, Eisenstangen, Baseballschläger, Beile oder Straßenschilder an den Kopf werfen. Auch das lässt sich übrigens mit etwas Übung in Kombos einbinden.

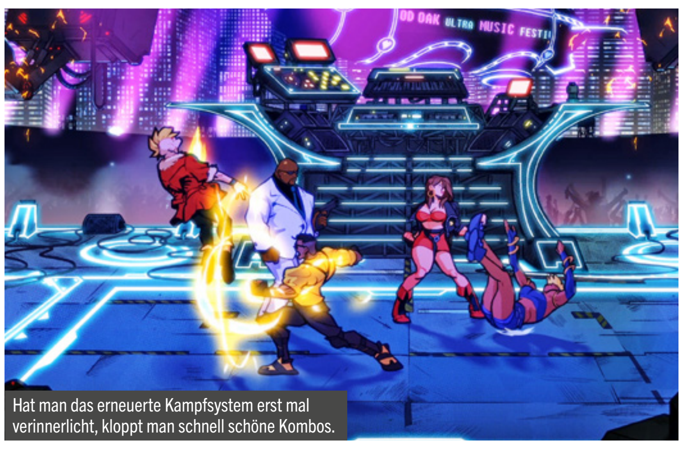
Außerdem kann man nun noch mächtigere Spezialattacken zünden, wenn man sie vorher mit Sternen aufgelevelt hat und mit speziellen Kombos kann man sogar etwas Gesundheit zurückgewinnen. Das ist durchaus fair und trotzdem bleibt Streets of Rage 4 eine Herausforderung, gerade wenn man alleine spielt. Die Gegneranzahl richtet sich nämlich alleine nach dem Schwierigkeitsgrad und nicht danach, mit wie vielen Spielern ihr euch den Verbrechern entgegenstellt.

Kraftprobe

In Stage 6 warten nicht nur viele stärkere Gegner auf uns, sondern auch noch ein Karateka-Zwischenboss, ein Dojo, in dem uns erst von allen Seiten bewaffnete Standardgegner angreifen, bevor uns mehrere Kickboxer gleichzeitig attackieren, bis wir endlich dem Endboss des Levels gegenüberstanden. Der war niemand Geringeres als der aus den Vorgängern bekannte Leibwächter von Mr. X namens Shiva. Der Martial-Arts-Meister war schon in den Mega-Drive-Originalen eine Qual, doch nun kann er sogar ab einer gewissen Phase des Kampfes zwei Geister entsenden, die uns auf die Omme hauen.

Diesen Abschnitt schafften wir tatsächlich nur im Koop-Modus und zwar mit dem letzten von insgesamt drei Leben. Im Einzelspielermodus wurden wir vorher schon zu kräftig vermöbelt. Allerdings muss man hier eine Version abwarten, die man durchgängig spielen kann, um beurteilen zu können, ob vielleicht noch etwas am Balancing geschraubt werden muss. Schließlich gehört es zum Spielgefühl der alten Streets of Rage dazu, mal zu sterben und wir konnten die Stages nur einzeln anwählen, sodass wir immer mit drei Leben starteten, während man sich im normalen Spielverlauf natürlich Extraleben dazu verdienen kann.

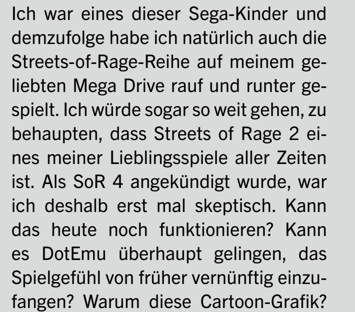
Doch nicht nur deshalb können wir es kaum erwarten, endlich die fertige Version des Spiels zocken zu können. Streets of Rage 4 sieht so super aus, hört sich so klasse an und spielt sich so verdammt gut, dass wir uns mittlerweile sicher sind, dass die legendäre Prügel-Reihe tatsächlich den würdigen Nachfolger bekommt, mit dem wohl niemand mehr gerechnet hatte. Zumindest einen genauen Releasetermin könnte man nun mal mitteilen, damit wir wissen, wann wir auf PC, PS4, Xbox One oder Switch endlich losschlagen dürfen. ❑



Hat man das erneuerte Kampfsystem erst mal verinnerlicht, kloppt man schnell schöne Kombos.

CHRISTIAN MEINT

„Das wird der Nachfolger, den ich mir schon immer gewünscht habe."



Ich war eines dieser Sega-Kinder und demzufolge habe ich natürlich auch die Streets-of-Rage-Reihe auf meinem geliebten Mega Drive rauf und runter gespielt. Ich würde sogar so weit gehen, zu behaupten, dass Streets of Rage 2 eines meiner Lieblingsspiele aller Zeiten ist. Als SoR 4 angekündigt wurde, war ich deshalb erst mal skeptisch. Kann das heute noch funktionieren? Kann es DotEmu überhaupt gelingen, das Spielgefühl von früher vernünftig einzufangen? Warum diese Cartoon-Grafik? Doch ich wurde eines Besseren belehrt. Bereits bei der sehr kurzen Anspielgelegenheit auf der vergangenen Gamescom merkte ich, wie gut sich der Titel spielt und dass die Comic-Grafik in Bewegung absolut fantastisch aussieht. Nun, nach etwas mehr Spielzeit mit Streets of Rage 4 bin ich vom Spiel absolut begeistert. Mit sehr viel Feingefühl und Liebe zum Detail fangen die Entwickler den Charme und die Essenz der Originale ein, sie setzen aber nicht nur auf Nostalgie, sondern verstehen es auch, die Serie sinnvoll und spaßig zu modernisieren. Wer Sidescroll-Beat-'em-Ups mag, wird an Streets of Rage 4 wohl nicht vorbeikommen.

Crusader Kings 3 soll zugänglicher als sein Vorgänger werden. Auch die Übersichtskarte wirkt deutlich einladender als noch im zweiten Teil.

Genre: Strategie
Entwickler: Paradox Dev. Studio
Hersteller: Paradox Interactive
Termin: 2020

Crusader **Kings 3**

Von: Matti Sandqvist

Der lang erwartete Nachfolger der 4X-Reihe soll noch dieses Jahr erscheinen. Wir haben uns mit den Entwicklern unterhalten.

Mit Crusader Kings 2 hat Paradox Interactive nicht nur große Erfolge gefeiert, sondern auch eine unglaublich treue Community aufgebaut. Das ist im Gegensatz zu manch anderen Strategiespielenreihen – etwa denen von Blizzard – gar nicht mal so naheliegend, denn die 4X-Titel des schwedischen Publishers sind nicht gerade einsteigerfreundlich und sehen ebenso wenig grafisch einladend aus. Vielmehr haben die Spiele von Paradox den Ruf, dass sie sehr tiefgründig sowie komplex sind und man als Neuling erst nach etlichen Stunden die grundlegenden Spielmechaniken begreift. Doch dank einer indirekten Unterstützung aus Hollywood, sprich der kostenlosen Mod A Game of Thrones zur beliebten HBO-Serie, wagten sich auch Genre-Laien an Crusader Kings 2 und entdeckten ihren Spaß daran, eine Dynastie über Jahrhunderte durch geschickte Heiratspolitik und glückliche Allianzbildung bis zum Kaiserthron zu bringen. Aus eigener Erfahrung können wir auch sagen, dass die Nadel sehr tief sitzt, sobald man die grundlegenden Spielmechaniken der 4X-Reihe begriffen hat. Ob man dann versucht, mit den Starks, Freys und Lannisters zum Herrscher der sieben Königreiche zu werden oder doch lieber historisch akkurat die Geschicke von Dynastien wie den Habsburgern und Plantagenets lenkt, ist am Ende Geschmackssache. Langweilig wurde es den Crusader-Kings-Fans in den letzten Jahren jedenfalls nicht, zumal die Entwickler zahlreiche DLCs veröffentlicht haben, in denen wir zum Beispiel auf dem indischen Subkontinent unser Herrscherhaus errichten oder uns einer Invasion der Azteken entgegenstellen müssen.

Einsteigerfreundlich?

Ganze acht Jahre ist der Release von Crusader Kings 2 her. Daher



Im neuen Teil können wir die Charakterzüge und die Erziehung unserer Nachkommen sehr genau definieren.



Auf der Übersichtskarte können wir nun bis zu kleinen Grafschaften alles sehen.

MATTI SANDQVIST MEINT



„Schöner und einsteigerfreundlicher, aber auch tiefgründiger als Teil 2 – top! “

„Bella gerant alii, tu felix Austria nube“, pflegte der Habsburger Herzog Rudolf IV. zu sagen und behielt damit recht – die österreichische Kaiserdynastie konnte im Mittelalter durch günstige Eheschließungen zum Beispiel weite Teile Spaniens sowie Italiens für sich beanspruchen. Nach meiner Erfahrung lässt man auch in der Crusader-Kings-Reihe lieber die anderen Kriege führen und widmet sich selbst besser einer ausgeklügelten Heiratspolitik. Deshalb hat es mich auch sehr gefreut, dass die Entwickler genau diesen Aspekt in den Vordergrund stellen und wir im dritten Teil zum Beispiel darauf achten müssen, welche guten und welche schlechten Eigenschaften unsere Nachkommen haben. Aber auch alles andere hat bei mir einen runden Eindruck hinterlassen und so freue ich mich jetzt schon auf den Release!

hat es uns auf der PDXCON 2019 nicht wirklich gewundert, dass Paradox endlich den dritten Teil der Grand-Strategy-Reihe angekündigt hat. Auf der Messe fasste der verantwortliche Game Director Henrik Fåhraeus den lang erwarteten Nachfolger wie folgt zusammen: „Crusader Kings 3 ist eine große mittelalterliche Simulation, in der man die Freiheit hat, alle möglichen Herrschaftsfantasien auszuleben, die uns einfallen – aber nicht ohne Herausforderung!“. Am wichtigsten ist es den Entwicklern aber, dass das Spiel zugänglicher als der Vorgänger wird. Dafür spricht zum Beispiel die komplett überarbeitete Benutzeroberfläche und ebenso die Grafik im Allgemeinen. Crusader Kings 3 bietet zum Beispiel dreidimensionale Charaktermodelle und eine Karte, die sich vor Spielen der Total-War-Reihe nicht mehr zu verstecken braucht. Zudem wird es ein Ingame-Guide-System geben, das uns Vorschläge unterbreitet, welchen Handlungsmöglichkeiten wir nachgehen können und welche Auswirkungen sie genau haben.

Habsburger Unterlippe

Das Ziel der Entwickler ist aber nicht nur, das kommende Spiel massenmarkttauglich zu machen, im Inneren wird sich ebenfalls vieles verändern. So können wir in Crusader Kings 3 zum Beispiel genauer als im Vorgänger Kriege führen. Wir haben etwa die Möglichkeit, unsere Armeen durch Ritter und talentierte Anführer zu verstärken oder auch speziell an Belagerungstechniken zu forschen.

Auch in puncto Nachkommen haben die Entwickler vieles überarbeitet. Unsere Kinder können zum Beispiel Talente bekommen, die sie ihren Nachkommen weitergeben. Ebenso kann es aber passieren, dass eine Erbkrankheit unsere Dynastie plagt und wir entsprechend mit Nachkommen klarkommen müssen, die irgendwann verrückt werden oder früher als gewünscht das Zeitliche segnen.

Die Liste der Überarbeitungen ist schon jetzt unglaublich lang und bis zum Release werden sich die Entwickler so sicher wie das Amen in der Kirche noch weitere Neuerungen für den dritten Teil ausdenken. Allein das, was wir von Crusader Kings 3 bislang zu sehen bekommen haben, hat Lust auf mehr gemacht. Natürlich sind wir gespannt auf das Endergebnis und hoffen, dass man dieses Mal nicht Unmengen von Geld für DLCs ausgeben muss, damit es genügend Abwechslung gibt. ❑

IM GESPRÄCH MIT ALEXANDER OLTNER, LEAD DESIGNER VON CRUSADER KINGS 3

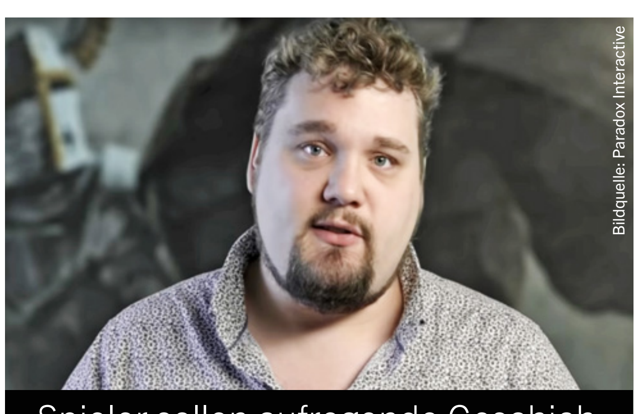
Alexander Oltner arbeitet seit fünf Jahren an der Crusader-Kings-Reihe. Er ist schon lange ein Fan der Reihe gewesen und hat Tausende Stunden mit der Serie verbracht. Tatsächlich war Crusader Kings auch der Grund, warum Alexander sich bei Paradox Interactive beworben hat. Wir konnten ein Interview mit ihm führen und fragten ihn zum Beispiel zu den Unterschieden zwischen Crusader Kings 3 und seinem Nachfolger.

PC Games: Was ist eure Vision eines perfekten Crusader-Kings-Nachfolgers?
Oltner: Ein perfekter Nachfolger konserviert den Geist dessen, was CK2 großartig gemacht hat, während er die Technologien, Features und Systeme, die wir alle geliebt haben, neu einführt und ausbaut. Wir möchten, dass Spieler wirklich das Leben eines mittelalterlichen Herrschers in einem modernen Spiel leben und fühlen. Sie sollen aufregende Geschichten und Dramen erleben, während sie das Spiel so formen, wie es ihnen am besten passt. Der Kern des Spiels sollte robust sein und auf seinen eigenen Verdiensten stehen können.

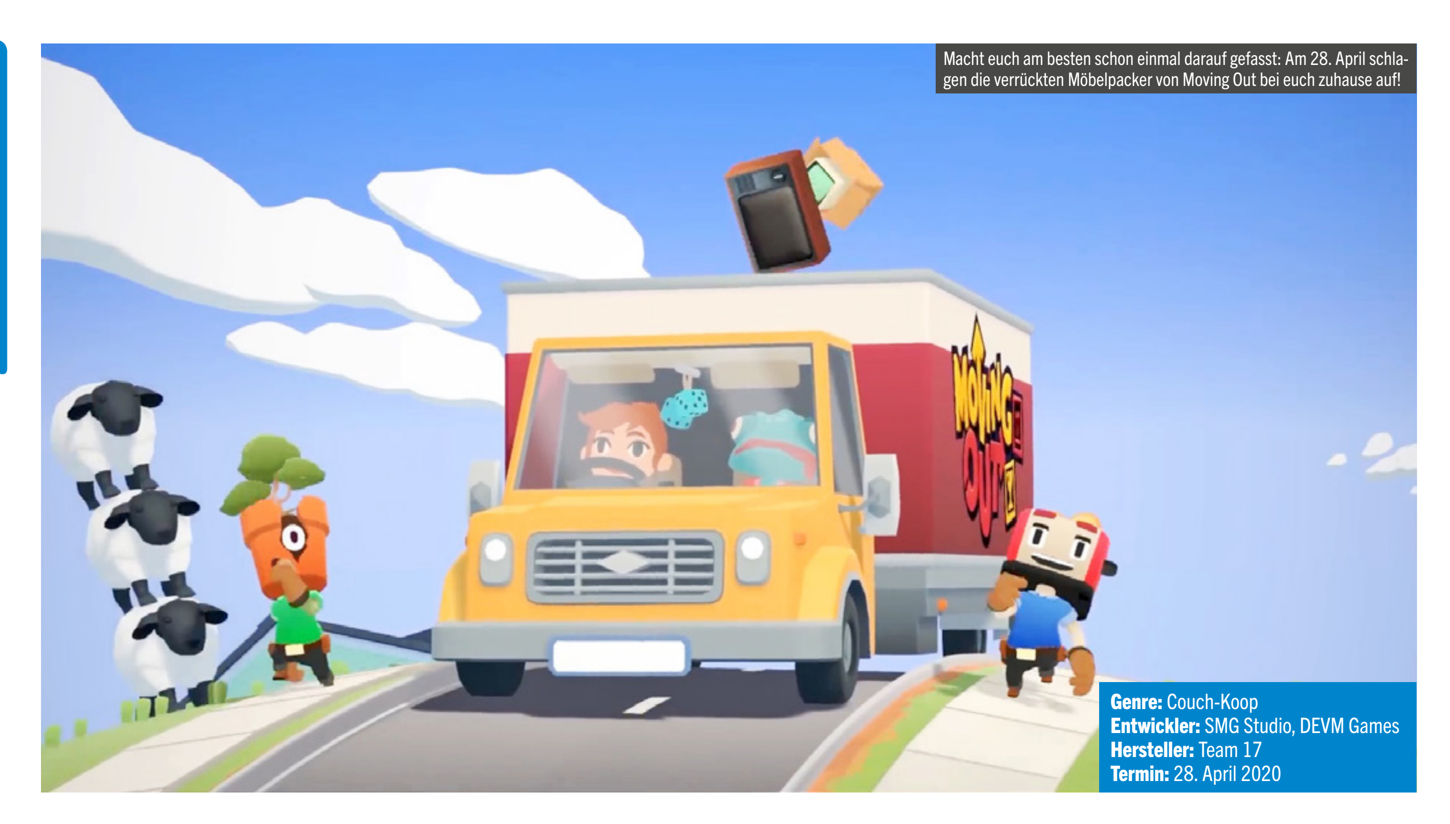
PC Games: Was sind eurer Meinung nach die größten Unterschiede zwischen Crusader Kings 2 und 3?
Oltner: Es gibt so viele Unterschiede; es ist schwer, nur einen davon festzumachen. Der bedeutendste Unterschied für uns ist ohne Zweifel, mit einer komplett neuen Grundlage zu arbeiten, da wir uns dafür entschieden haben, das Spiel von Grund auf neu zu entwickeln statt CK2 als Ausgangspunkt zu nehmen. Diese Vorgehensweise ermöglichte uns viele neue Möglichkeiten, die wir wahrnehmen konnten. Für die Spieler, denke ich, ist der größte Unterschied, wie sich das Spiel beim Spielen anfühlen wird. Die Umgebung, die Portraits, die Musik und die Geschichte kommen alle zusammen, um eine bemerkenswerte Erfahrung zu erschaffen – etwas, womit CK2 schwer zu kämpfen hatte, durch die Einschränkungen der älteren Technologien. Selbst einzelne Events und Ereignisse zeichnen Szenen, wie wir es noch nie zuvor konnten.

PC Games: Gibt es in CK3 Spielmechaniken, die ihr im Vorgänger nicht umsetzen konntet?
Oltner: Es gibt viele neue Mechaniken, die wir für CK3 umsetzen, die in CK2 schier nicht möglich oder schwer zu implementieren wären. Eine Handvoll Beispiele dafür sind ein dynamisches Glaubens-System, Dynastie-Mechaniken, Furcht, Stress, Wanderer und viele mehr. Die Leute unterschätzen, wie wichtig Technologien sind, um neue Features zu implementieren und die Upgrades haben so vieles möglich gemacht.

PC Games: Einige Spieler könnten warten wollen, bis es für CK3 zahlreiche DLCs gibt. Wie würdet ihr sie überreden, Crusader Kings 3 direkt zum Launch zu kaufen?
Oltner: CK3 wird nicht den Umfang an Inhalten haben wie CK2, wir sind jedoch zuversichtlich, dass die neuen Features von CK3 einzigartig genug sind, um für sich selbst zu stehen. Systeme wie Stress, Lebensart, Geheimnisse oder Furcht werden den Charakteren und der Welt drumherum mehr Gefühl und Leben als bisher einhauchen. Du kannst einen neuen Glauben im Detail formen, du kannst alles entscheiden – angefangen damit, was ein Verbrechen ist, über Herrschaft bis hin zu der Art und Weise, wie dein Klerus arbeitet. Alles ermöglicht dir, so zu spielen, wie du möchtest. Es gibt eine riesige Karte mit etlichen neuen und alten Gebieten, in denen du spielen kannst. Reiche fühlen sich bemerkenswerter als zuvor und Imperien einfach enormer an. Während die Zeit vergeht, wachsen die Entwicklungen überall in der Welt und deine Kultur wird spektakuläre Neuerungen entdecken.



„Spieler sollen aufregende Geschichten und Dramen erleben.“



Macht euch am besten schon einmal darauf gefasst: Am 28. April schlagen die verrückten Möbelpacker von Moving Out bei euch zuhause auf!

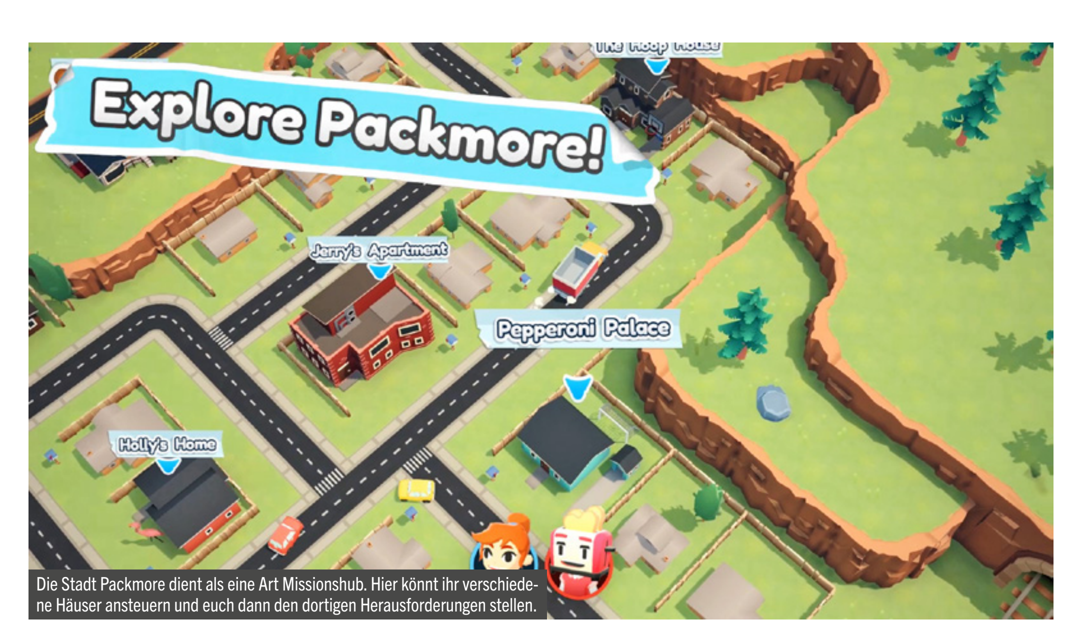
Genre: Couch-Koop
Entwickler: SMG Studio, DEVM Games
Hersteller: Team 17
Termin: 28. April 2020

Moving **Out**

Mit Overcooked feierte Team 17 einen riesigen Erfolg. Nun peilt der Publisher seinen nächsten Koop-Hit an. Diesmal heißt es allerdings Umzug planen statt kochen!

Von: David Benke

Umzüge sind einfach kacke. Das kann wohl jeder bezeugen, der in seinem Leben auch nur ein einziges Mal den Wohnsitz gewechselt hat. Sein Hab und Gut in fragile Pappkartons zu packen, sperrige Möbel die Treppe vom dritten Stock herunterzuschleppen und das Ganze dann auch noch irgendwie in einen viel zu kleinen Kofferraum zu quetschen – das macht keinen Spaß. Besonders dann nicht, wenn man das alles auch noch alleine machen muss, weil (allen Bier- und Pizza-Angeboten zum Trotz) nicht einer aus dem Freundeskreis aufgetaucht ist. Moving Out will dem Thema Umziehen nun ein neues, spaßiges Image verleihen. In dem Couch-Koop-Titel, der am 28. April erscheint, soll die leidige Schlepperei sogar so ansprechend verpackt sein, dass sich eure Kumpels geradezu darum reißen werden, mit anpacken zu dürfen. Wir haben eine Preview-Version gespielt und verraten euch unsere ersten Eindrücke.



Die Stadt Packmore dient als eine Art Missionshub. Hier könnt ihr verschiedene Häuser ansteuern und euch dann den dortigen Herausforderungen stellen.

Move it, Baby!

Das Ziel von Moving Out ist es, euer Umzugsunternehmen Smooth Moves („Wir schmeißen Dinge aus dem Fenster seit 1982!“) auf lange Sicht im Möbelpacker-Business zu etablieren. Heißt: klein anfangen und langsam nach oben arbeiten. Nach einem kurzen Tutorial stehen also direkt die ersten Aufträge auf dem Plan. Die wählt ihr, wie bereits aus Overcooked bekannt, über eine Oberwelt aus. Ihr fahrt also mit eurem Umzugswagen lustig hupend durch die Straßen der Stadt Packmore, steuert die einzelnen Häuser an und stellt euch den dortigen Herausforderungen.

Je nach Mission erwarten euch nämlich komplett andere Probleme: Mal verfügt das Haus über einen Pool, der euch den direkten Weg versperrt, mal müsst ihr eine Wohnung im Obergeschoss ausräumen und daher alles fein säuberlich die Treppe heruntertragen. Zuweilen bekommt ihr es aber auch mit abgefahrenen dynamischen Levelelementen zu tun, vergleichbar mit den besonderen Küchen aus Overcooked. So gibt es neben Stages, in denen ihr wie in Frogger über eine befahrene Straße laufen und auf euer Transportgut aufpassen müsst, auch ein Geisterhaus, in dem ihr Gespenster jagen, vor gefräßigen Klavieren fliehen und darauf achten müsst, dass verhexte Gegenstände nicht selbstständig wieder vom Laster verschwinden.

Der Spieleinstieg ist aber zunächst einmal sehr simpel gehalten: Im Level Hollys Haus gilt es



Vorsicht, freilaufender Möbelpacker! In einem der über 50 Levels müsst ihr Kartons und andere Gegenstände über eine vielbefahrene Straße schleppen.

Wenn ihr euch von den Geistern erwischen lasst, müsst ihr fünf Sekunden lang aussetzen. Verjagt sie also am besten mit einer saftigen Ohrfeige.

lediglich, drei ebenerdige Zimmer leer zu räumen und jegliches Inventar heil in den Umzugswagen zu bekommen. Dabei könnt ihr euch mit den simplen, intuitiven Grundprinzipien von Moving Out vertraut machen: Mithilfe der Schultertasten greift ihr Objekte und tragt sie dann durch die Gegend. Mit einem Druck auf die Vierecktaste könnt ihr Dinge werfen – vorausgesetzt, sie sind nicht zu schwer. Denn da es schließlich viel zu einfach wäre, euch einfach nur Kartons schleppen zu lassen, gibt es natürlich auch noch massive Möbelstücke wie Sofas oder Betten, welche sich nur zu zweit stemmen lassen, und fragile Gegenstände, die zerbrechen, wenn sie auf den Boden fallen. Moving Out ist nämlich komplett physikbasiert. Neben der geliebten Schwerkraft, die beim Stapeln und Schmeißen hilft, gibt es auch noch diverse Schwebe- und Rutsch-Mechaniken. Dadurch entwickelt sich jeder Umzug zu einem anspruchsvollen Erlebnis.

Nur wer koordiniert, triumphiert

Um eure Aufgabe sauber abwickeln zu können, müsst ihr euch mit euren bis zu drei Koop-Partnern perfekt absprechen. Koordination ist das A und O, wenn ihr sperrige Gegenstände durch enge Türöffnungen quetschen und dann alles so in euren Umzugswagen drapieren wollt, dass sich der Laderaum noch schließen lässt. Gerade Letzteres kann schon mal zur Geduldsprobe werden. Wenn ihr diverse unhandliche Möbelstücke übereinanderstapeln müsst, damit alles in euren LKW passt, hat das ein bisschen was von Tetris. Glücklicherweise gibt es diverse Emotes, mit denen ihr euren Mitspielern Befehle geben könnt. Oder ihr haut ihnen mit der neu eingeführten Ohrfeigen-Funktion eins über die Rübe.

Die Handgemenge solltet ihr aber nicht ausarten lassen. Schließlich müsst ihr beim Erledigen eures Jobs auf ein Zeitlimit achten. Je nachdem, wie schnell ihr eine Wohnung leer geräumt habt, bekommt ihr eine Bronze-, Silber- oder Goldmedaille verliehen. Zudem schaltet ihr nach dem ersten Abschluss eines Levels zusätzliche Ziele frei. Wenn ihr beispielsweise alle Scheiben einer Wohnung zerstört oder alle pinkfarbenen Plastikflamingos aus dem Garten klaut, bekommt ihr dafür zusätzliche Münzen. Mit denen lassen sich in der finalen Version des Spiels dann neue Charaktere freischalten.

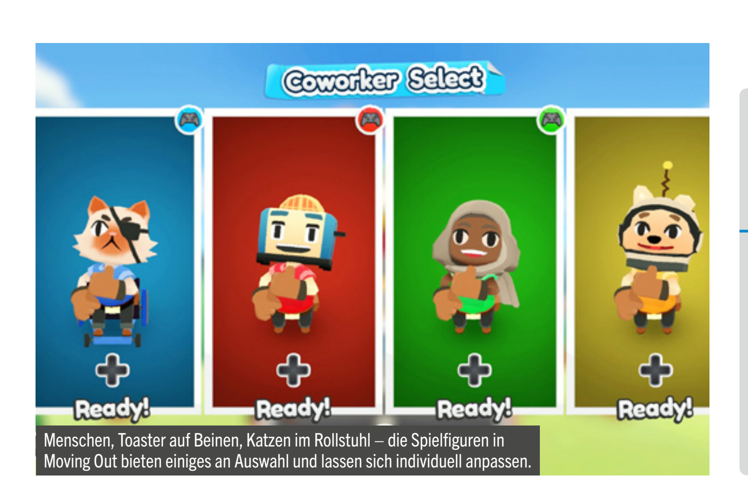
Deren Design trägt übrigens zum Charme des Spiels bei. Euch stehen diverse abgefahrene Spielfiguren zur Verfügung, etwa ein menschlicher Toaster oder ein Oktopus. Im Vergleich zu Overcooked lassen sich eure Avatare nun sogar nach Belieben anpassen. Ihr könnt nicht nur Farben und Frisuren verändern; weil bei Entwickler SMG Studio Inklusion großgeschrieben wird, sind alle Möbelpacker wahlweise auch als Rollstuhlfahrer oder mit Hidschab verfügbar.

Ein Spaß für alle

Diese Offenheit spiegelt sich auch in den zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten des Spiels wider. Mithilfe des unterstützen Modus modifiziert ihr etwa das Erlebnis nach euren Vorstellungen. Während die Anzahl der vorhandenen Objekte oder das Zeitlimit in der Regel je nach Spieleranzahl skaliert werden, könnt ihr hier auch einstellen, dass Gegenstände alleine getragen werden können oder verschwinden, sobald sie in euren LKW gelegt wurden. Dann lässt sich Moving Out sogar solo spielen – was aber natürlich wesentlich weniger Spaß macht. Zudem steht es euch frei, die Schriftgröße zu verändern oder den Legastheniker-freundlichen Modus einzuschalten. Dann steht dem grenzenlosen Umzugsspaß nichts mehr im Weg.

Mit über 50 Levels und extrem viel Liebe zum Detail gibt es an Moving Out schließlich viel zu mögen. Sei es nun die Tatsache, dass eingesteckte Elektrogeräte erst gewaltsam aus der Wand gerissen werden müssen, schwere Möbel Schleifspuren am Boden hinterlassen oder Fenster (dank Umgebungszerstörung) beim Hindurchspringen in tausend Teile zerplatzen. Auch der Humor kommt nicht zu kurz: So lautet eure Berufsbezeichnung etwa Furniture Arrangement & Relocation Technician, kurz F.A.R.T. (englisch für Furz), die Spielfigur mit einer Nudelbox statt einem Kopf heißt natürlich Ramon. Einen guten Lacher haben die Entwickler immer parat.

Ein paar Wermutstropfen gibt es natürlich trotzdem noch. So fehlen Moving Out etwa noch ein paar Features und Komfortfunktionen, die Overcooked bereits vorweisen kann. Versus-Modi und Online-Multiplayer dürft ihr nicht erwarten. Zudem hatten wir hier und da noch ein paar Probleme mit der Zielerfassung. Gerade bei aufeinander gestapelten Dingen passiert es mal, dass ihr versehentlich das falsche Objekt greift. Das ist aber nichts, was mit Patches, DLCs oder einem eventuellen zweiten Teil nicht behoben werden könnte. ❏



Menschen, Toaster auf Beinen, Katzen im Rollstuhl – die Spielfiguren in Moving Out bieten einiges an Auswahl und lassen sich individuell anpassen.

DAVID BENKE MEINT



„Ich freue mich schon auf den Release! “

Besonders viele Splitscreen- oder Couch-Koop-Spiele gibt es heutzutage leider nicht mehr. Und nur wenige kommen an die Qualität und den Unterhaltungsfaktor eines Overcooked heran. Entsprechend begeistert bin ich, dass sich Team 17 nun dazu entschieden hat, der bewährten Gameplayformel einen neuen Anstrich zu verpassen. Die Umzugsthematik passt einfach perfekt in das bekannte Vier-Spieler-Konzept und machte bereits in den wenigen Leveln, die ich dank der uns zur Verfügung gestellten Preview-Version spielen durfte, richtig Lust auf mehr. Moving Out ist ein buntes, humorvolles Durcheinander. Der perfekte Spaß für einen geselligen Nachmittag mit Freunden auf dem Sofa.

CAPTAIN TSUBASA **RISE OF NEW CHAMPIONS**

Wir sind für euch ganz sportlich nach Frankfurt gedribbelt, um das frisch angekündigte Arcade-Sportspiel Captain Tsubasa zu spielen.

Von: Maci Naeem Cheema

Genre: Sportspiel
Entwickler: Tamsoft
Hersteller: Bandai Namco
Termin: 2020

Ob riesiger Fußballfan, Anime-Liebhaber oder gar beides, an den Dribbel-Künsten von Captain Tsubasa und den sogar noch früher im deutschen Free-TV ausgestrahlten Kickers kamen nur wenige Kids der 90er-Jahre vorbei. Das überrascht kaum, die Sport-Serien konnten nicht nur mit emotionsgeladenen Geschichten und liebenswürdigen Charakteren auftrumpfen, sondern auch mit Ballsport-Action der Spitzenklasse. Bei den animierten Fußball-Knaben wurde ein Torschuss nicht einfach nur gehalten – lächerlich! Der wie von Teufelshand dirigierte Ball (dem jegliches Verständnis für Physik fehlte) kreiste eine halbe Ewigkeit in der Umklammerung des Torwarts und symbolisierte ein nicht enden wollendes Armdrücken zwischen Schütze und Keeper. Natürlich waren die Angriffe irrwitzig, dadurch aber auch so befriedigend und faszinierend. Zwischen den intensiven Matches nahmen sich die beiden Anime ebenfalls viel Zeit für ihre Charaktere und die Bedeutung von Liebe und Freundschaft. Zusätzlich wurden auch noch wichtige Werte über den Röhrenfernseher vermittelt: Zusammenhalt, Durchhaltevermögen, Respekt und Spaß am Spiel. Mit Captain Tsubasa: Rise of New Champions möchte Bandai Namco genau dieses Nostalgie-Gefühl in die Gadget-gefüllten Wohnzimmer des Jahres 2020 bringen. Doch darüber hinaus soll das Arcade-Sportspiel auch die vorhandene Lücke in der Arcade-Sport-Nische füllen, die Titel wie Super Mario Strikers, Disc Jam oder Mutant Football League hinterlassen haben (Rocket League mal ausgenommen). Das letzte Tsubasa-Spiel für Konsolen liegt übrigens bereits zehn Jahre in der Vergangenheit. Außerdem wären da auch noch die EM 2020, die dieses Jahr in elf europäischen Ländern stattfindet, sowie die Olympischen Spiele 2020 in Tokio, bei denen Captain Tsubasa neben ikonischen Anime-Helden wie Son-Goku, Sailor Moon oder „Strohhut" Monkey D. Ruffy als offizieller Botschafter fungiert. Wirkt also so, als wäre der Zeitpunkt für das große Tsubasa-Comeback perfekt gewählt.

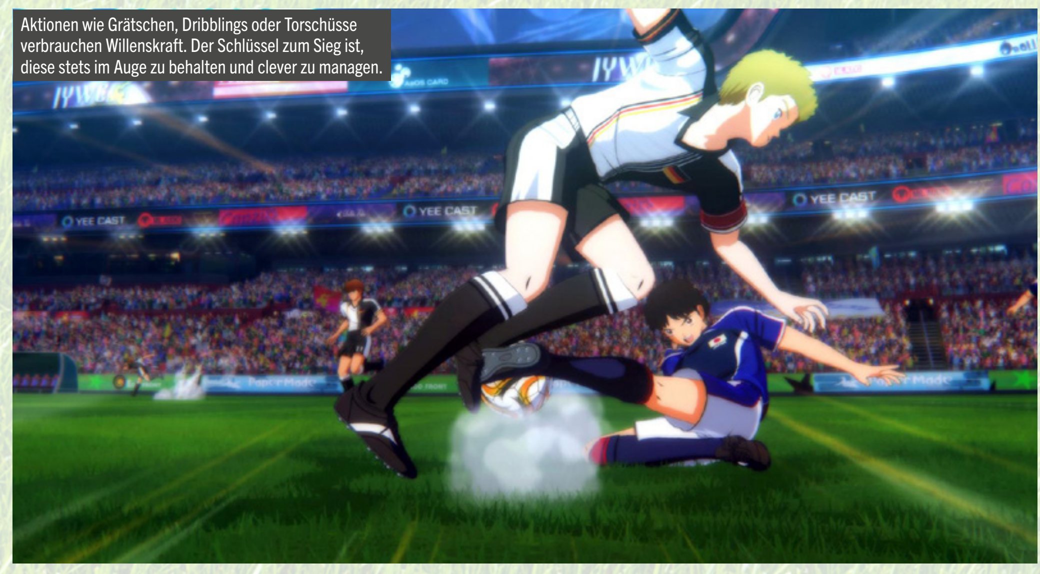
FIFA Light meets Anime?

Auf den ersten Blick erinnert Captain Tsubasa: Rise of New Champions stark an eines der erfolgreichsten Videospiel-Franchises überhaupt: FIFA. Wenig überraschend, FIFA glänzt mit einer sehr guten visuellen Erscheinung. Captain Tsubasa: Rise of New Champions ist zwar Anime-getreu im schicken Cel-Shading-Look verpackt, die Aufmachung des Spiel-Bildschirms erinnert aber an die großen Vertreter der Fußball-Videospiele. In der Halbzeitpause blicken wir auf Statistiken zum Ballbesitz oder zu den getätigten Eck- und Torschüssen und die Knöpfchen-Belegung entspricht bekannten Fußball-Aktionen wie Pässen, Steilpässen, Flanken und Schüssen. Hier hört es aber auch schon auf mit den Ähnlichkeiten. In Aktion spielt sich Captain Tsubasa: Rise of New Champions nämlich angenehm anders. Unsere (noch sehr frühe) Spielversion bot lediglich einen Versus-Modus mit zwei unterschiedlichen Teams: den „FC Nankatsu", die ikonische Mannschaft von Protagonist Tsubasa, sowie das Team der „Toho Academy", in der Hauptrivale Kojiro


Getreu der Vorlage ist das gesamte Team mit voller Aufopferung dabei, alles zu geben, um den Sieg in die eigenen Taschen zu packen. Schmerz? Was ist das!


Der Strafraum wurde erfolgreich erreicht, die Energieanzeige ist noch gut gefüllt und der Spezial-Schuss aufgeladen? Die größte Hürde wartet noch: der Keeper.

Aus Lizenzgründen kann man zwar vermutlich nicht mit echten Spielern rechnen, wie in der Vorlage sollte es aber Charaktere wie „Karl-Heinz Schneider“ geben.


Aktionen wie Grätschen, Dribblings oder Torschüsse verbrauchen Willenskraft. Der Schlüssel zum Sieg ist, diese stets im Auge zu behalten und clever zu managen.

Hyuga als Stürmer auftritt. Wir durften mehrere Matches bestreiten, wodurch wir einen runden Gesamteindruck der Spielabläufe erhalten haben.

Kick it like Tsubasa!

Allen voran ist die Spielgeschwindigkeit auffällig hoch. Das Tempo ist stets rasant und überraschende Konter-Aktionen finden sich zuhauf. Der taktische Anspruch ist zwar gegeben, jedoch sehr minimalistisch. Durch das Steuerkreuz können wir zu jeder Zeit die Strategie zwischen Offensiv und Defensiv wechseln und die sogenannte V-Zone, welche die Moral der Mannschaft symbolisiert, lässt uns in Windeseile die Oberhand gewinnen. Wie? Die V-Zone lässt sich durch Aktionen wie das Überspielen von Gegnern oder das Erobern von Bällen steigern. Befinden wir uns in der V-Zone, dann erhöht sich für gewisse Zeit die Willens- und Kick-Anzeige unserer Teammitglieder. Die Willensanzeige wird benötigt, um simple Aktionen wie Sprinten oder diverse Spezialfertigkeiten auszuführen. Laden wir zum Beispiel eine Spezialattacke auf, unsere Anzeige befindet sich jedoch bereits im roten Bereich, dann können wir den geladenen Schuss schlicht nicht vollenden. Die zur Verfügung stehende Willenskraft clever einzusetzen entscheidet also meist über Sieg und Niederlage.

Captain Tsubasa: Rise of New Champions ist eine deutlich „casualisierte“ Spielerfahrung im Bereich Sportspiele. Es soll zwar Freistöße, Ecken, taktische Züge und all den anderen Kram geben, den ein Fußballspiel so bieten soll, wirkliche Komplexität im Teamaufbau und Ähnlichem sollten Spieler aber nicht erwarten. Das steht dem Spielspaß aber keinesfalls im Weg. Der Fokus liegt klar auf den Spezialfähigkeiten der einzelnen Spieler. Rivale Hyuga setzt zum Beispiel auf seinen berühmten Tigerschuss, Tsubasa hingegen auf den „Top Spin“, bei dem es erst so scheint, als würde der Ball meilenweit übers Tor fliegen, nur um kurz davor doch noch in die richtige Flugbahn zu rutschen. Richtig gut gefällt die für Anime-Adaptionen typisch brachiale Inszenierung. Farbige „Kraft“-Effekte unterstreichen die unmenschliche Power unserer Spielfiguren und selbst bei der Ballabnahme erscheint ein goldenes Leuchten auf dem Bildschirm. Bleibt also zu sagen: Captain Tsubasa: Rise of New Champions macht richtig viel Laune und sollte sich auf der Konsole sehr wohlfühlen. Bestätigt sind zudem ein Story- und ein Multiplayer-Modus, zu denen wir aber zum aktuellen Zeitpunkt keine weiteren Infos haben. Wie gut der Arcade-Dribbler am Ende abschneiden wird, entscheidet vor allem der Umfang. Wir sind aber schon vorsichtig optimistisch und warten auf die Testversion. ❑



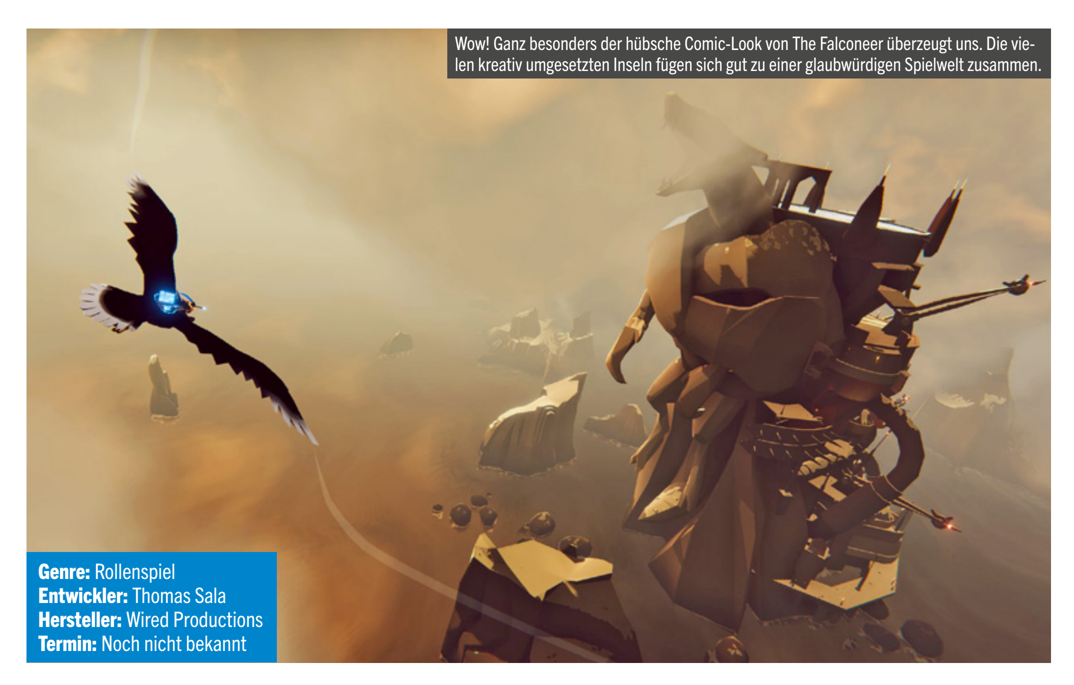
Die Oberfläche von Captain Tsubasa: Rise of New Champions erinnert an Genre-Größen wie FIFA und Pro Evolution Soccer.

MACI MEINT



„Arcade-Spaß, der sich vor allem mit Bier, Pizza & Freunden entfalten sollte.“

Nach meiner Session bei Bandai Namco in Frankfurt wollte ich vor allem eins: bitte weiterspielen! Zwar war die vom Publisher zum Ausprobieren bereitgestellte Fassung noch nicht allzu fortgeschritten, sie hat aber schon mächtig Laune gemacht. Der vorlagengetreue Cel-Shading-Look sorgt bei mir als Fan der Serie für Ohrenwackeln, die „FIFA-Casualisierung“ empfange ich (als Fußball-Laie) mit Kusshand und ganz besonders der schnelle und brachiale Spielstil haben es mir ordentlich angetan. Ich bin durchaus gespannt, in welchem Umfang und mit wie viel Liebe die Geschichte von Captain Tsubasa und den tollen Fußballstars umgesetzt wird und mit welchen Ankündigungen rund um das Spiel wir noch so rechnen dürfen, viel mehr freue ich mich aber auf die vielen hitzigen Duelle mit Trantüten im Freundeskreis. Kurzum: Captain Tsubasa: Rise of New Champions macht schon jetzt viel Spaß und könnte eventuell sogar über die Fangemeinde hinaus mit arcadigem Fußballspaß überzeugen – selbst, wenn man kein absoluter Rasensportfanatiker ist. Und kurzweiliger Gamepad-Spaß, gepaart mit der kultigen Anime-Serie und vielleicht ein paar Freunden – das passt einfach perfekt.



Wow! Ganz besonders der hübsche Comic-Look von The Falconeer überzeugt uns. Die vielen kreativ umgesetzten Inseln fügen sich gut zu einer glaubwürdigen Spielwelt zusammen.

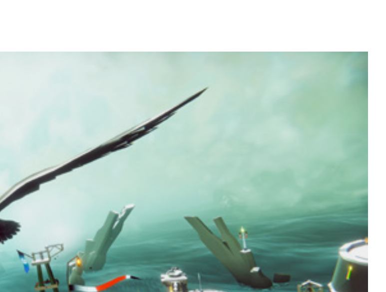
Genre: Rollenspiel
Entwickler: Thomas Sala
Hersteller: Wired Productions
Termin: Noch nicht bekannt

The **Falconeer**

Im Indie-RPG The Falconeer beherrschen und erkunden wir auf riesigen Adlern die Lüfte einer wasserreichen Fantasiewelt.

Von: Maci Naeem Cheema

Auf den ersten Blick erinnert The Falconeer stark an Spiele der beliebten „Aerial-Combat"-Reihe Panzer Dragoon, die ihre Anfänge im Jahr 1995 fand. Doch The Falconeer bietet weitaus mehr als nur Luftkampf-Action. Der niederländische Entwickler Thomas Sala arbeitet nun schon seit einigen Jahren am stylishen Indie-Rollenspiel The Falconeer, in dem wir eine mystische Welt namens „der große Ursee" erkunden und eine bedeutende Rolle im Kräfteverhältnis der weltweiten Politik einnehmen.



Im Indie-RPG The Falconeer steuern wir einen Reiter auf einem Flugtier. Dynamische Luftkämpfe sind das A und O!



Die Fraktionen auf Ursee kämpfen um die Vorherrschaft der rauen Gewässer. Wen wir wohl unterstützen werden?

Eine reiche Fantasiewelt

Über dem großen Ursee schweben und kämpfen wir auf schwer bewaffneten Flugtieren gegen unzählige Fraktionen und Feinde, die alle eine bedeutende Rolle in der fantasiereichen und spannenden Spielwelt einnehmen. Tief verborgen im Ozean finden sich nämlich unzählige Geheimnisse und Hinweise auf längst vergessene Gottheiten und Vorfahren. Ein wichtiges Gameplay-Element soll dabei sein, diese schrittweise immer mehr aufzudecken und zu erforschen. Die Fraktionen in der Welt von The Falconeer könnten kaum unterschiedlicher sein. Es gibt Luftpiraten, aber auch Gruppierungen, die sehr auf Technologie setzen und an Steampunk-Vorlagen erinnern. Wir können unterschiedliche Aufträge annehmen und so den Einfluss verschiedener Fraktionen lenken. Unsere Rolle in The Falconeer ist somit sehr offen. Wir können ein nobler Kämpfer sein, der sich für das Gute in der Welt einsetzt, aber auch ein auf Geld und Ruhm fokussierter Schurke mit moralisch fragwürdigen Intentionen. Laut dem Entwickler verspricht jeder Spieldurchlauf ein einzigartiges Spielgefühl und somit einen hohen Wiederspielwert.

Flugaction der Extraklasse

Das Zentrum von The Falconeer sind aber natürlich die dynamischen Luftgefechte. Auf majestätischen Flugtieren kämpfen wir mit einer Vielzahl von Waffen gegen die unterschiedlichsten Gegnerarten. Darunter finden sich andere Reiter, technologisch eindrucksvolle und schön gestaltete Luftschiffe, U-Boote und sogar fantasievolle Monster wie fliegende Käfer oder Mantarochen.

Ebenfalls können wir im kompletten Spieldurchlauf unser Flugtier durch diverse Upgrades individuell anpassen. Für erledigte Aufträge erhalten wir Geld, mit dem sich neue Waffen und Ähnliches freischalten lassen. Die Aufträge sollten jedoch mit Bedacht gewählt werden, sie entscheiden nämlich gravierend über unseren Spielverlauf und das politische Kräfteverhältnis. Mit The Falconeer erscheint ein ambitioniertes und visuell wunderschönes Indie-Rollenspiel für den PC und die Xbox One. Einen Release-Termin gibt es bisher leider noch nicht, doch Fans von Luftkampf und Rollenspielen sollten sicherlich Spaß haben über den gefährlichen Gewässern des großen Ursees. ❑

MACI NAEEM CHEEMA MEINT



„Besonders die kreative und visuell ansprechende Welt überzeugt uns."

Das wunderschöne Indie-Rollenspiel The Falconeer könnte genau meine Art Spiel sein. Ich liebe Luftkämpfe und habe schon immer eine starke Begeisterung für kreative Geschichten, die in wasserreichen und mit Piraten verseuchten Fantasiewelten angesiedelt sind. Die Luftkämpfe in The Falconeer machen enorm viel Spaß, aber besonders die reiche und spannende Spielwelt zieht mich in ihren Bann. Die vielen unterschiedlichen Fraktionen und die cool designten Landschaften fügen sich zu einer atmenden und spannenden Spielwelt zusammen, die ich unbedingt weiter erforschen möchte. Was hat es mit all dem auf sich? Und welche Ziele verfolgen die unterschiedlichen Fraktionen wirklich? Wen sollte man am besten unterstützen? Oder ist es am klügsten, die Missionen taktisch so zu wählen, dass am Ende wir selbst als großer Gewinner hervorgehen? Leider hat The Falconeer bisher noch keinen Veröffentlichungstermin, aber es landet definitiv auf meiner Wunschliste für die Zukunft.



Genre: Adventure
Entwickler: Camel 101
Hersteller: Wired Productions
Termin: 15.Mai 2020

Edward hat es wirklich nicht leicht. Abgesehen von den geheimnisvollen Beobachtern aus den Schatten gibt es auch noch eine Vielzahl an mysteriösen Gestalten und Monstern.

Those **Who Remain**

In Those Who Remain erleben wir eine mysteriöse Geschichte, die sich um eine Parallelwelt handelt und voll auf Psychohorror setzt.

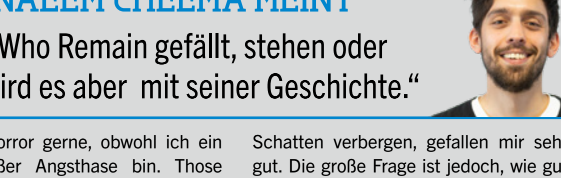
Von: Maci Naeem Cheema

Das Indie-Horrorspiel Those Who Remain des kleinen Entwicklerstudios Camel 101 entführt uns in die verschlafene und geheimnisvolle Stadt Dormont. Immer mehr Besucher und Bewohner der Kleinstadt verschwinden auf mysteriöse Art und Weise. Unser Protagonist Edward hat eigentlich ein sehr gutes und glückliches Leben: Er ist verheiratet mit einer schönen Frau und hat eine kleine Tochter. Trotz alledem findet sich Edward zu Spielbeginn nach ein paar Whiskeys auf dem Weg nach Dormont. Sein Ziel ist es, sich mit seiner geheimen Affäre im Golden Oak Motel zu treffen. Jedoch nicht, um mit ihr die Nacht zu verbringen, sondern um endlich einen Schlussstrich zu ziehen und sein Leben zurück auf moralisch korrekte Pfade zu hieven. Das geht jedoch (wenig überraschend!) schief. Beim Motel angekommen, beginnt nämlich ein psychologischer Horrortrip rund um die vielen Gefahren, die in der Dunkelheit wimmeln, die eigenen Dämonen von Edward und die vielen verschwundenen Menschen. Was ist real und was nur Einbildung? Wem kann Edward vertrauen? Kann er überhaupt sich selbst vertrauen?

Vertraue nur dem Licht!

In Those Who Remain ist unser einziger Freund das Licht. Denn in den Schatten verbergen sich einige Geheimnisse und Gefahren. Spielerisch müssen wir dabei, um im Spielverlauf weiterzukommen, immer wieder Rätsel lösen und Situationen so anpassen, dass wir den Schatten fern bleiben. Zusätzlich stellt sich früh heraus, dass es eine zweite Welt – eine Parallelwelt – gibt. Diese scheint unter komplett anderen Normen und Regeln zu existieren. Um in bestimmten Spielsituationen voranzukommen, müssen wir in beiden Welten gewisse Details so anpassen, dass sich uns neue Areale eröffnen. Zum Beispiel müssen wir an einem Punkt in der Parallelwelt die Scheinwerfer eines Autos aktivieren, sodass wir in der Realität einen dunklen Bereich passieren und ein kleines Haus durchsuchen können. Dabei werden wir aus den Schatten durchgehend beobachtet. Überall finden sich leuchtende Augen, die aus der Ferne jeden unserer Schritte verfolgen. Dadurch entsteht durchgehend ein Gefühl der Gefahr. Die Atmosphäre von Those Who Remain baut sich bereits in den ersten Spielminuten gut auf und verspricht ein spannendes Kurzabenteuer. Die große Frage bleibt, wie sehr die Geschichte von Those Who Remain überzeugen kann. Wie sind die Schicksale von Edward und der Kleinstadt Dormont miteinander verbunden? Und was hat es mit der Parallelwelt und den vielen furchteinflößenden Beobachtern auf sich? Die verschiedenen Zutaten des Horrortitels klingen zwar etwas abgedroschen und wenig originell, sie funktionieren aber in Kombination recht gut. Those Who Remain erscheint am 15. Mai 2020 für den PC, die PS4, die Xbox One und die Nintendo Switch. Ob sich die anfängliche Atmosphäre sinnvoll aufbauen kann? Das überprüfen wir dann natürlich im Test! ❑

MACI NAEEM CHEEMA MEINT

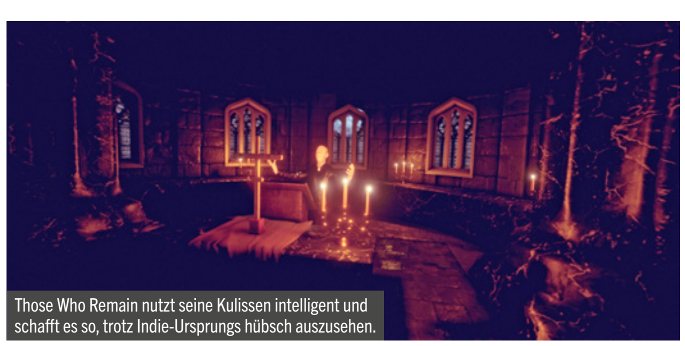


„Those Who Remain gefällt, stehen oder fallen wird es aber mit seiner Geschichte."

Ich mag Horror gerne, obwohl ich ein richtig großer Angsthase bin. Those Who Remain greift auf eine Vielzahl an Horror-Klischees zurück, was in meinen Augen aber nicht unbedingt schlecht sein muss, soweit die vielen Elemente sinnvoll, kreativ und spannend miteinander verbunden sind. Gerade bei einem Horrorspiel ist es schwierig, sich in den ersten Spielminuten ein gutes Bild des Gesamtprodukts zu machen. Die Parallelwelt, die Kleinstadt Dormont und die mysteriösen Beobachter, die sich in den Schatten verbergen, gefallen mir sehr gut. Die große Frage ist jedoch, wie gut Those Who Remain die Handlung auflösen kann und inwieweit es dem Entwicklerteam gelingt, die anfängliche Atmosphäre den kompletten Spieldurchlauf beizubehalten. Der Look gefällt ebenfalls, man sieht dem Spiel zwar seinen Indie-Ursprung an, durch einige clevere Design-Entscheidungen fällt das aber wenig auf. Those Who Remain und seine Geheimnisse verdienen auf jeden Fall weitere Nachforschungen meinerseits.



Gespannt sind wir vor allem darauf, wie sich der Horrortrip im weiteren Spielverlauf entwickeln wird.



Those Who Remain nutzt seine Kulissen intelligent und schafft es so, trotz Indie-Ursprungs hübsch auszusehen.

Geheimtipps zu Jahresbeginn: Lightmatter, Coffee Talk & Co. im Indie-Spotlight

Angesichts der riesigen Spieleflut, die tagtäglich auf uns hereinprasselt, kommt es schon mal vor, dass einige der zahlreichen vielversprechenden Titel leider etwas untergehen. Wir nutzen die Saure-Gurken-Zeit zu Jahresbeginn, um uns auch einmal diesen kleinen Veröffentlichungen zu widmen, und präsentieren euch vier Indie-Empfehlungen aus dem Januar.

Von: David Benke

COFFEE TALK

Hinterm Tresen stehen, die Kundschaft bedienen und dabei ihren Sorgen und Problemen lauschen – die Grundidee von Coffee Talk ist jetzt nicht bahnbrechend neu. Böse Zungen würden sogar behaupten, sie sei dreist vom 2016 erschienenen Va11 Hall-A: Cyberpunk Bartender Action abgekupfert. Die Anschuldigung lässt sich zu einem gewissen Maße nachvollziehen, vollends gerechtfertigt ist sie allerdings nicht. Schließlich macht Coffee Talk einige Dinge anders als das vermeintliche Vorbild. Zunächst einmal seid ihr hier Besitzer eines Cafés, nicht einer Bar. Entsprechend schenkt ihr auch nur Cappuccinos und Kakaos statt Caipirinhas und Coladas aus. Die könnt ihr aus einem stetig wachsenden Rezeptbuch auswählen oder nach eigener Fantasie zusammenbrauen. So lassen euch die Entwickler etwa auch extravagante Kreationen wie einen Ingwer-Honig-Kaffee aus dem Hut zaubern. Den dürft ihr dann mittels Latte-Art-Feature sogar noch mit individuellen Milchschaumkunstwerken verzieren.

Auch die Welt von Coffee Talk ist recht einzigartig. Euer kleines Kaffeehaus befindet sich in einem alternativen Seattle des 21. Jahrhunderts, in dem Menschen und Fantasiewesen in friedlicher Harmonie zusammenleben. Das sorgt natürlich für entsprechend außergewöhnliche Gespräche zwischen euren Kunden. So kommt es auch schon mal vor, dass sich ein Werwolf und ein Vampir zu einem Kaffeeklatsch an eurem Tresen einfinden. Oder ein ungleiches Paar aus Elf und Sukkubus vor euch darüber diskutiert, ob es nicht doch zusammen durchbrennen soll. Diesen Schicksalen zu lauschen, das macht den besonderen Reiz von Coffee Talk aus, sofern man sich auf das Spiel einlässt. Denn: Der Indie-Titel ist nichts für jedermann. Eure spielerischen Möglichkeiten sind stark begrenzt. Kaffeekochen dürft ihr nur, wenn eine Bestellung reinflattert. Social Media und News auf eurem Smartphone zu checken, ist zwar nett, aber doch mehr eine Randbeschäftigung. Selbst das Durchklicken der Textboxen lässt sich automatisieren, sodass ihr teilweise minutenlang nur dasitzt und selbstscrollende Dialoge lest. Coffee Talk ist und bleibt eben eine Visual Novel. Wer das Genre mag, findet hier allerdings einen gelungenen Vertreter mit tollen Dialogen, netter Pixelgrafik sowie einem entspannten Soundtrack. ❑



Die Heißgetränke in Coffee Talk dürft ihr selbst aufbrühen und mit Latte Art versehen.



Coffee Talk ist eine Visual Novel. Die durch Textboxen erzählte Story steht also im Fokus.

KENTUCKY ROUTE ZERO

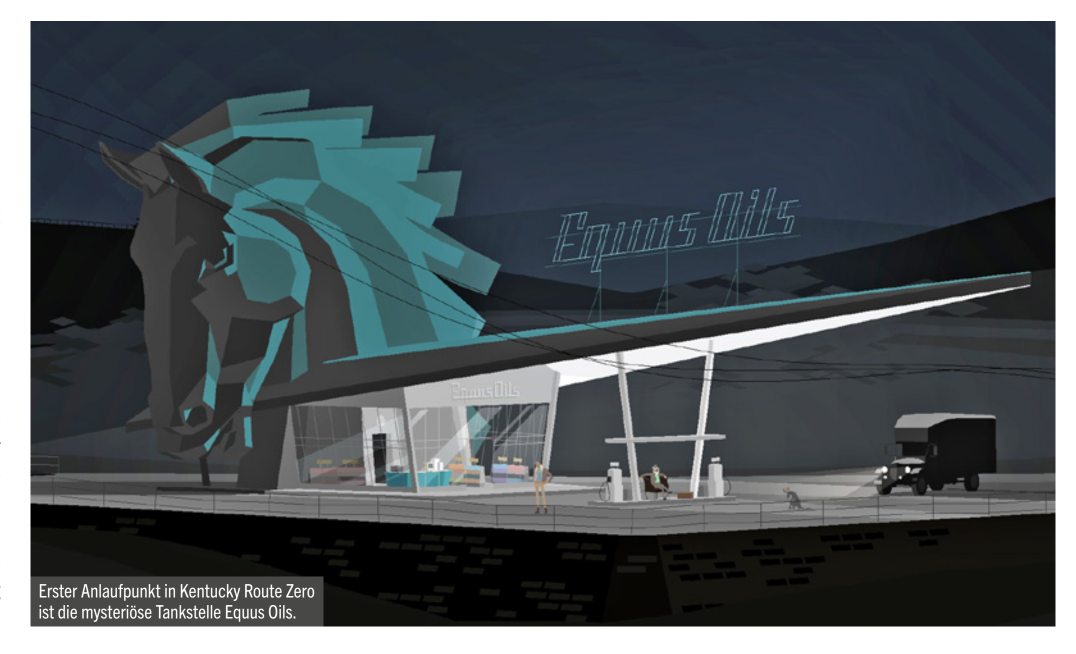
Zugegeben, ein Geheimtipp ist Kentucky Route Zero vielleicht keiner mehr. Und wirklich neu sowieso nicht. Schließlich ist das atmosphärische Point&Click-Adventure nun schon seit Februar 2013 verfügbar. Dennoch gibt es seit Kurzem wieder einen Grund, ihm seine Aufmerksamkeit zu widmen. Am 28. Januar haben die Macher von Cardboard Computer nämlich die fünfte und damit letzte Episode veröffentlicht. Nach nicht einmal sieben Jahren findet der fantastische Roadtrip nun also endlich seinen Abschluss. Der perfekte Zeitpunkt für alle, in die Geschichte zurückzufinden. Oder sie eben komplett von vorne zu beginnen.

Die handelt von Trucker Conway, der zusammen mit seinem strohhuttragenden Hund eigentlich nur eine Lieferung für den Antiquitätenhandel seiner Chefin ausfahren will. Dabei verfranzt er sich allerdings ordentlich und findet sich irgendwo im Nirgendwo des US-Bundestaates Kentucky wieder. Sein einziger Ausweg ist nun die geheimnisvolle Route Zero, die ihn auf schnellstem Weg zu seinem Ziel, dem Dogwood Drive 5, bringen soll. Den Highway zu finden gestaltet sich aber wesentlich schwerer als zunächst gedacht. Und so entwickelt sich Conways simpler Job zu einem magischen Abenteuer, einer Art spiritueller Reise, auf der, wie es das uralte Sprichwort so will, der Weg das Ziel wird. Auf dem begegnen euch nämlich immer wieder fantastische Charaktere, die die Grenzen zwischen Fantasie und Realität verschwimmen lassen, sowie Gespräche und Geschichten rund um Themen wie unbezahlbare Schulden, aufgegebene Zukunftswünsche, Verlust oder Trauer. Kentucky Route Zero spielt die emotionale Tonleiter einmal hoch und runter.

Apropos spielen: Gameplay bietet der Titel natürlich auch noch. Da orientieren sich die Entwickler an klassischen Point&Click-Abenteuern. Ihr navigiert Conway per Maus durch diverse Kulissen, inspiziert Gegenstände oder sprecht mit NPCs. Große Rätsel oder Herausforderungen erwarten euch dabei keine. Das Spiel hält einen aber trotzdem gut bei der Stange – sei es nun durch absolut surreale Szenerien, kurze Abstecher ins Genre des Textadventures oder eben einfach nur seine eindrucksvolle Präsentation mit toller Musik und einem besonderen Artstyle, der Theater, Film und experimentelle Kunst vermischt. ❑



Conway stolpert im Spielverlauf immer wieder in vollkommen surreale Situationen.



Erster Anlaufpunkt in Kentucky Route Zero ist die mysteriöse Tankstelle Equus Oils.

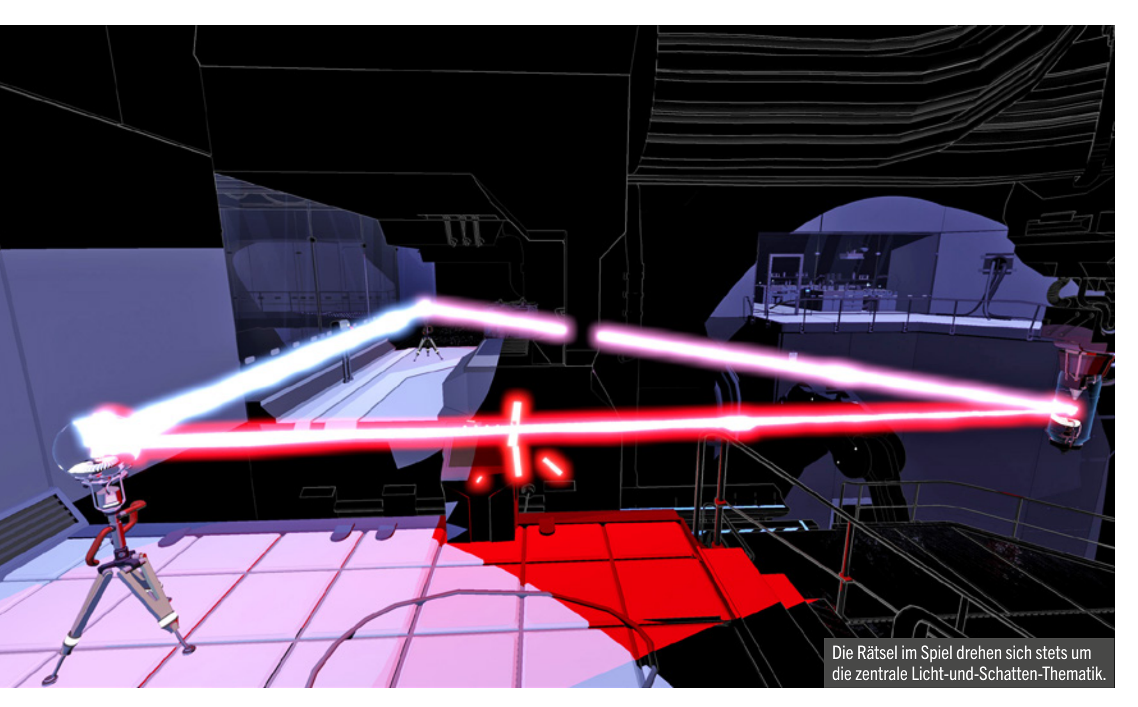
Im Zentrum von Lightmatter steht die aus Kristallen gewonnene Lichtmaterie.

LIGHTMATTER

Mit Lightmatter erwartet euch ein charmanter kleiner Indie-Puzzler im Stile von Portal und The Talos Principle. Dessen Prinzip wird euch bereits in den ersten Minuten des Abenteuers recht eingängig erklärt: Stellt euch einfach eine Partie „Der Boden ist Lava“ vor – nur eben, dass ihr dieses Mal statt des Bodens keine Schatten berühren dürft. Unbeleuchtete, schwarze Oberflächen verschlingen euch nämlich, als würdet ihr in einer Teergrube versinken.

Warum? Genau das gilt es herauszufinden! Entsprechend erkundet ihr mit eurem namenlosen Protagonisten die Anlage von Lightmatter Technologies – einem Zukunftsunternehmen, das aus sogenannten Lichtkristallen saubere, erneuerbare Energie gewinnen möchte. Die feierliche Konzerneröffnung geht allerdings ordentlich in die Hose. Und während es alle namhaften Anwesenden noch schnell in die Evakuierungszüge geschafft haben, wurdet ihr allein zurückgelassen und müsst nun euren Weg zurück ans Tageslicht finden. Hilfe bekommt ihr dabei nur von dem Firmengründer Virgil, der euch mit Kameras und Sprechanlage durch die insgesamt 38 Stages lotst. Darin erwarten euch stets unterschiedliche Herausforderungen rund um die zentrale Licht- und Schatten-Thematik. Zu Beginn gestaltet sich das noch recht simpel: Mit mobilen Scheinwerfern leuchtet ihr Gänge aus und vertreibt so die tödliche Dunkelheit. Mit weiterem Fortschritt kommen dann komplexere Mechaniken dazu, etwa Schalter, bewegliche Plattformen oder sogenannte Photonenkonnektoren, die wie Teslaspulen für Licht funktionieren.

So gestalten sich die diversen Kopfnüsse doch recht anspruchsvoll und ihr seid je nach Rätselexpertise zwischen vier und sechs Stunden beschäftigt. Lightmatter fordert aber nicht nur eure grauen Zellen, es erzählt auch eine packende Geschichte rund um die namensgebende Lichtmaterie und deren Gefahren, moralische Grenzen aber auch über unseren rätselhaften Protagonisten selbst. Die glänzt vor allem durch die tolle Sprecherleistung des aus Hitman bekannten David Bateson, der Virgil seine Stimme leiht, und hat sogar je nach Spielweise zwei unterschiedliche Enden parat. Auch Look und Atmosphäre wissen zu überzeugen, erinnern sie doch stark an die Valve-Klassiker Aperture Science und Black Mesa. Eine Ähnlichkeit, die von den Entwicklern sogar bewusst forciert wird. So finden sich ingame immer wieder Anspielungen an das geistige Vorbild. Sogar den aus Portal bekannten Begleiterkubus oder einen der Geschütztürme könnt ihr finden. Schaut auch also mindestens mal die kostenlose Demo-Version von Lightmatter an, wenn euch der Preis von knapp 17 Euro noch etwas zu hoch erscheint. ❑


Die Rätsel im Spiel drehen sich stets um die zentrale Licht-und-Schatten-Thematik.

NOT FOR BROADCAST

Licht und Schatten stehen auch im Mittelpunkt von Not for Broadcast, einem spannenden Mix aus Full Motion Video, Simulation und interaktivem Thriller, auch wenn gerade Letzteres nicht direkt zu Beginn ersichtlich ist. Da werdet ihr nämlich einfach nur in einen neuen Job geworfen. Ihr seid ab sofort für die Regie der abendlichen Nachrichtensendung National Nightly News zuständig. Heißt: Ihr schaltet zwischen den einzelnen Kameras hin und her, spielt zum richtigen Zeitpunkt Werbeclips oder Interviews ab und drückt notfalls den großen roten Zensur-Knopf, sollte eine der Figuren auf dem Bildschirm sich mal in der Wortwahl vergreifen. Ziel ist die bestmögliche Quote. Leistet ihr euch also auch nur ein paar grobe Schnitzer und die Zuschauer suchen das Weite, fliegt ihr raus.

Das ist tatsächlich unglaublich spannend gemacht. Not for Broadcast entwickelt sich schnell zu einer Art Multitasking-Geschicklichkeitsspielchen. Nicht nur perfekt getimtes Knöpfchendrücken ist gefragt, später müsst ihr auch noch Störfrequenzen umschiffen, indem ihr an einem entsprechenden Rädchen dreht. Oder ihr müsst aufpassen, während eines Gewitters nicht den Hebel zu ziehen, der dank Blitzeinschlag gerade unter Strom steht. Zudem gibt es Upgrades zu kaufen, etwa eine Maschine, die alle Schimpfwörter automatisch auspiept.

Neben interessantem Gameplay kann der Titel aber auch eine mitreißende Geschichte vorweisen, in der eure Aktionen Auswirkungen auf euer Leben und euer Land haben. Zu Beginn des Spiels, das in einer alternativen Version der 80er-Jahre angesiedelt ist, übernimmt nämlich eine neue Partie die Macht und krempelt den Staat radikal um. Als Senderchef liegt es also nun in eurer Verantwortung, wie ihr Dinge in der Öffentlichkeit darstellt. Ihr prägt die Meinung des Volkes, indem ihr etwa Systemkritikern eine Bühne bietet oder lieber die Propaganda der Regierung ausspielt.



Alle Einspieler in Not for Broadcast werden von echten Schauspielern vorgetragen.

Auch abseits des Büros stehen schwere Entscheidungen an. In kurzen Textpassagen gilt es, private Angelegenheiten zu klären: Helft ihr etwa eurem Schwager, sich mit eurem Reisepass, ins Ausland abzusetzen? Lasst ihr euren Sohn der neuen Jugendorganisation, den „Tatmenschen“, beitreten? Jede Wahl zieht Konsequenzen nach sich, wodurch Not for Broadcast ein eindrucksvolles Statement gegen politische Unterdrückung und für Pressefreiheit setzt. Trotz der seriösen Thematik kommt aber auch der britische Humor der Macher nicht zu kurz: Wenn etwa während einer Videoschalte ein Lustsklave aus dem Kleiderschrank des konservativen Sicherheitschefs purzelt, kann man sich ein Schmunzeln kaum verkneifen. Vorausgesetzt man kann ordentliche Englisch-Kenntnisse vorweisen oder sehr schnell die deutschen Untertitel lesen. In dem Fall könnt ihr euch auch schon auf die kommenden Episoden von Not for Broadcast freuen. Die sollen den aktuell noch im Early Access steckenden Titel mit zusätzlichen Inhalten versorgen. ❑



Am Pult wechselt ihr zwischen vier Kameras hin und her, um stets das beste Bild zu liefern.

FAZIT:

Natürlich hatte der Januar aber auch noch ein paar weitere Indie-Highlights parat. Wie wäre es etwa mit dem DEEEER Simulator – einer abgefahrenen Alternative zum Goat Simulator, in der ihr mit einem überraschend dehnbaren Hirsch eine Stadt im Polygon-Look unsicher macht? Oder der Koch-Simulation Cook, Serve, Delicious 3? Hier tourt ihr zusammen mit zwei Androiden durch ein futuristisches Amerika und beglückt Kunden mit frischen Delikatessen aus eurem Foodtruck! Oder ihr stürzt euch in das Roguelite Ashen Forest und säubert einen verfluchten Wald – mit Ausdauerleiste, Ausweich-Moves, fiesen Bossen und allem anderen, was die Herzen von Action-RPG-Fans höherschlagen lässt. Wie ihr seht: Auswahl gibt es mehr als genug.

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

TEST DRIVE UNLIMITED 3

Teil 3 der Rennspiel-Reihe in Entwicklung

Über neun Jahre nach der letzten Episode der Rennspielreihe wurde unverhofft ein dritter Teil indirekt angekündigt: In einem Interview verriet der französische Publisher Nacon, dass er derzeit mit dem Entwicklerstudio Kylotonn am nächsten Teil von Test Drive Unlimited arbeitet. Es soll das bisher größte Projekt des Publishers sein. Kylotonn ist unter anderem für die Rennspiele World Championship Rally und Isle of Man TT bekannt. Ob der dritte Teil der Rennspiel-Reihe jedoch erfolgreich wird, bleibt abzuwarten, da bereits beim gefloppten zweiten Teil sehr viel versprochen wurde, was man letzten Endes nicht einhalten konnte. So lag beispielsweise bereits bei Test Drive Unlimited 2 der Fokus auf dem Online-Modus, welcher letztlich jedoch mehr nett war als wirklich überzeugen konnte. Gerade mit der trägen Fahrphysik und der veralteten technischen Umsetzung holte sich der zweite Teil der eigentlich so beliebten Rennspiel-Reihe mehr als nur einen platten Reifen. Wir hoffen trotzdem, dass der Entwickler Kylotonn seine Expertise in Sachen Rennspiele gut umsetzt und die Forza-Horizon-Reihe etwas Konkurrenz bekommt. ❑

Info: www.VentureBeat.com



Offizielle Screenshots von TDU 3 gibt es noch nicht. Hier seht ihr ein Bild aus Test Drive Unlimited 2.

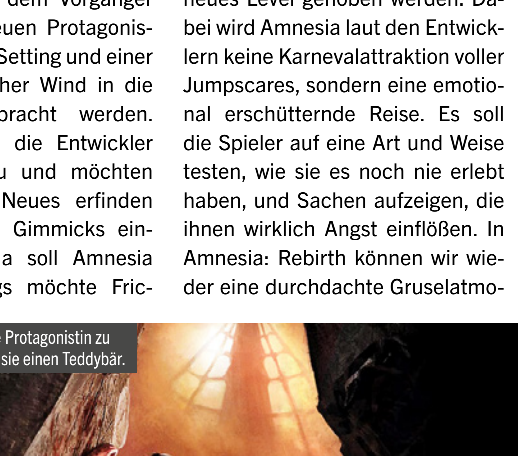
AMNESIA: REBIRTH

Nachfolger zur beliebten Horror-Reihe angekündigt

Frictional Games, die Macher von Amnesia: Dark Decent und Machine for Pigs, haben einen Nachfolger mit dem Namen Rebirth angekündigt. Das Sequel soll einige Neuerungen beinhalten, euch aber weiterhin das Fürchten lehren. Zehn Jahre nach dem Vorgänger soll mit einem neuen Protagonisten, einem neuen Setting und einer neuen Story frischer Wind in die Horror-Reihe gebracht werden. Trotzdem bleiben die Entwickler den Wurzeln treu und möchten nichts komplett Neues erfinden und keine neuen Gimmicks einbauen – Amnesia soll Amnesia bleiben. Allerdings möchte Frictional Games auch etwas Neues abliefern. Wiederholung sei laut den Entwicklern eine Todsünde im Horror-Genre. Alte Features werden verfeinert und alles, was die Spieler bisher von Amnesia kennen und schätzen, soll auf ein neues Level gehoben werden. Dabei wird Amnesia laut den Entwicklern keine Karnevalattraktion voller Jumpscares, sondern eine emotional erschütternde Reise. Es soll die Spieler auf eine Art und Weise testen, wie sie es noch nie erlebt haben, und Sachen aufzeigen, die ihnen wirklich Angst einflößen. In Amnesia: Rebirth können wir wieder eine durchdachte Gruselatmosphäre erwarten, die einen Teil der Spieler zum Abbruch zwingen wird. Dem Trailer und den ersten Bildern ist zu entnehmen, dass wir in die Rolle einer Protagonistin schlüpfen. Das Horror-Action-Adventure soll diesen Herbst für Playstation 4 und PC erscheinen. Dann wird der Wahnsinn wieder einzug in die Häuser der Spieler halten und Angst und Schrecken verbreiten.

Die Amnesia-Reihe und der zuständige Entwickler haben übrigens eine bewegte Geschichte hinter sich. 2009 steckte Frictional Games in einer Krise. Mit schwindendem Kapital und nur wenig Zeit warfen sie die innovativen Ideen über Bord und entwickelten Amnesia: The Dark Decent. Das Spiel übertraf die Erwartungen der Entwickler und wurde zu einem Inbegriff von narrativem Horror. Noch heute ist es Bestandteil von Let's Plays und Livestreams. Es verkaufte über eine Million Exemplare und gab dem Studio somit mehr als das Zehnfache seiner Entwicklungskosten zurück. Mit dem neuen Ableger und dem damit dritten Teil kehren die Entwickler zu ihren Wurzeln zurück und wollen den Spielern die Gänsehaut, den Grusel und den Nervenkitzel der Welt von Amnesia zurückbringen. ❑

Info: www.blog.us.playstation.com





Hier ist die vermeintliche Protagonistin zu sehen, in ihrer Hand hält sie einen Teddybär.

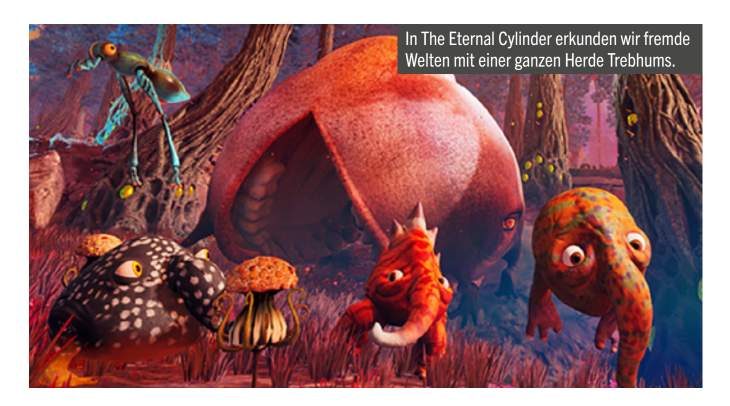


Auf einen der wenigen bisher veröffentlichten Screenshots ist ein Cockpit eines stark heruntergekommenen Trucks zu sehen.

THE ETERNAL CYLINDER

Beta-Phase startet demnächst!

In The Eternal Cylinder dürfen wir seltsame außerirdische Welten erkunden, die voller exotischer Lebensformen und surrealer Umgebungen sind. Das Besondere ist, dass wir dafür eine ganze Herde sogenannter Trebhums, bezaubernder Kreaturen, einsetzen und sie dabei auch vor den namensgebenden Cylinder beschützen müssen. Die Cylinder sind uralte, rollende Strukturen, die alles in ihrem Weg niederwalzen. Damit die Trebhums gegen die bösen Cylinder gewappnet sind, lernen sie mit der Zeit neue Mutationen, etwa die Fähigkeit zu fliegen oder zu schwimmen. Die Mutationen müssen wir im Spiel auch einsetzen, um Puzzles zu lösen oder um in Gebiete zu gelangen, die wir zuvor nicht erreichen konnten. The Eternal Cylinder soll im Laufe des Jahres exklusiv über Epic Games Store erscheinen. Zuvor wird es aber eine Beta-Phase geben, für die ihr euch auf eternalcylinder.com anmelden könnt. ❑


In The Eternal Cylinder erkunden wir fremde Welten mit einer ganzen Herde Trebhums.

WORMS

Neues Worms


Im Ankündigungstrailer vom neuen Worms zerstört ein Wurm einen Fernseher.

Seit Jahren warten Fans der Worms-Reihe sehnlichst auf ein neues Spiel. Jetzt hat Team 17 angekündigt, dass noch dieses Jahr ein neuer Teil erscheinen soll. Typisch für die Serie werden auch diesmal niedliche und hochgefährliche Würmer versuchen, sich mit einem Arsenal an Waffen von der Karte zu pusten. In einem Twitter-Post kündigte Team 17 an: „Schnappt euch eure Panzerfaust und springt auf eure Schafe, die Würmer sind im Jahr 2020 zurück – so wie ihr sie noch nie gesehen habt.“ Daneben gaben die Entwickler noch einen Hinweis, dass es neue Würmer und spielerische Neuerungen geben soll. In dem Ankündigungstrailer ist ein Fernseher zu sehen, auf dem Szenen aus den Vorgängern zu erkennen sind. Plötzlich taucht ein Wurm auf und zerstört den Fernseher. Wann genau eine Ankündigung samt Gameplay-Präsentation erfolgen wird, ist noch unklar. Das letzte Spiel der langlebigen Reihe Worms WMD erschien 2016. Wie langlebig die Reihe ist, sieht man daran, dass sich die niedlichen kleinen Würmer schon seit 25 Jahren auf unseren heimischen Bildschirmen bekämpfen. Bisher blieb die Serie ihrem Spielprinzip treu. Deshalb bleibt abzuwarten, wie groß die angekündigten Neuerungen ausfallen werden. ❑

Info: www.team17.com

MOST WANTED

An dieser Stelle präsentieren euch vier PC-Games-Mitarbeiter ihr heißersehntestes Spiel des nächsten Monats – ganz gleich ob Triple-A, Indie-Geheimtipp, DLC oder Mod.



RESIDENT EVIL 3

„Sich endlich wieder wie anno dazumal vor Schreck in die Hose machen!"

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Capcom
Hersteller: Capcom
Termin: 3. April 2020

Capcom hat derzeit einen Lauf! Nicht nur, dass komplett neue Spiele wie Monster Hunter World überzeugen können, auch in Sachen Remakes zeigen die Japaner, wie es richtig gemacht wird.

Wobei es im Falle von Resident Evil 2 fast schon beleidigend für das Spiel ist, es als bloße Neuauflage abzufertigen. Hier wurde kein Stein auf dem anderen gelassen und was an Mühe und Liebe zum Detail in die Entwicklung geflossen ist, ist absolut beeindruckend. Deswegen erwarte ich mir von Resident Evil 3 ebenfalls Großes. Über meine leichte Neurose-Triggerung, weil das Wort „Nemesis" aus dem Titel gestrichen wurde, bin ich inzwischen hinweg. Jetzt freue ich mich auf zum Schneiden dichte Gruselatmosphäre, knallharte Auseinandersetzungen mit dem unerbittlichen Riesenmutanten, jede Menge fröhlich wankende Untote und ein Wiedersehen mit Jill Valentine, der wohl besten Resi-Protagonistin diesseits von Leon S. Kennedy. Ich teile auch nicht den Aufschrei mancher Fans ob Capcoms Ankündigung, dass das Remake von Teil 3 actionreicher sein soll als jenes von Teil 2. Im Vergleich zu den beiden Vorgängern war schließlich auch das Original-Resi-3 deutlich mehr auf Action ausgelegt. Sehr gespannt bin ich auch auf Resident Evil: Resistance, den Mehrspielerpart der Raccoon-City-Sause. Gemeinsam mit Freunden unter Zeitdruck gegen untote Unholde zu bestehen, klingt spannend und erinnert mich ein wenig an die oft übersehenen, aber sehr guten Resident-Evil-Outbreak-Spiele aus der PS2-Ära. Und in die Rolle eines der Masterminds zu schlüpfen und aufseiten der Bösen unter den Überlebenden für Zombie-Chaos zu sorgen, hört sich ebenfalls spaßig an. Wenn ihr fertig seid, dann setzt ihr euch gleich an das Remake von Code: Veronica, okay, Capcom?


Nemesis hat auch schon mal besser ausgesehen. Beziehungsweise hat er noch nie besser ausgesehen. Ach, wir wissen es doch auch nicht!



FALLOUT 76: WASTELANDERS

„Die Prämisse des DLC ist super. Ob das reicht, um das Spiel für mich zu retten?"

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Bethesda
Hersteller: Bethesda
Termin: 7. April 2020

Anfang April erscheint mit Wastelanders die bislang größte und umfangreichste Erweiterung von Fallout 76. Womöglich die letzte Chance für das Online-Rollenspiel, sich zu rehabilitieren.

Denn an der Feststellung, dass Fallout 76 weit hinter den Erwartungen zurückgeblieben ist und in einem technisch schlechten Zustand gestartet wurde, lässt sich leider nicht rütteln. Und auch wenn die Entwickler von Bethesda seit dem Release mit einigen Updates diverse richtige Veränderungen durchgeführt haben, rissen die Negativmeldungen nicht ab. Die anhaltende Hackerproblematik und das wenig durchdachte Fallout-1st-Programm sind nur einige der Fettnäpfchen, in die Bethesda mit erstaunlicher Präzision getreten ist. Mit Wastelanders soll nun aber alles besser werden. Nicht zuletzt, weil die Entwickler mit diesem DLC einen der größten Kritikpunkte am Spiel ausmerzen: die fehlenden NPCs. Eine Welt nur bevölkert von Spieler-Charakteren funktionierte halt leider nicht wirklich. Das haben auch die Macher inzwischen eingesehen. Mit Wastelanders kehren nun also Menschen aus anderen Teilen des Landes nach West Virginia zurück. Dabei siedeln sich zwei konkurrierende Fraktionen in Appalachia an. Um der neuen belebten Realität der Spielwelt gerecht zu werden, überarbeiten die Entwickler auch gleich die Hauptquest des Spiels und bauen diese weiter aus. Unter den NPCs wird der Spieler Feinde, Freunde und sogar Gefährten vorfinden. Dialoge mit Entscheidungen und entsprechenden Konsequenzen sollen wieder für echtes Rollenspiel-Feeling sorgen. Ich bin gespannt, ob Bethesda mit dem Update wirklich die Kurve bekommt und den Spielspaß für mich in Fallout 76 zurückbringt. Klar ist aber auch, dass nicht alle Probleme des Spiels, wie zum Beispiel das kontroverse Fallout 1st, mit dem DLC verschwinden werden.


NPCs, die die Spielwelt bevölkern, ihre eigenen Geschichten haben und mit dem Spielercharakter Dialoge führen, gehören zu einem Rollenspiel einfach dazu.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

Doom Eternal
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: id Software
Publisher: Bethesda
Termin: 20. März 2020

Half-Life: Alyx
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Valve
Publisher: Valve
Termin: 23. März 2020

Bleeding Edge
Genre: Mehrspieler-Action
Entwickler: Ninja Theory
Publisher: Microsoft
Termin: 24. März 2020

Resident Evil 3
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Capcom
Publisher: Capcom
Termin: 3. April 2020

Predator: Hunting Grounds
Genre: Mehrspieler-Shooter
Entwickler: IllFonic
Publisher: Sony Interactive E.
Termin: 24. April 2020

Trials of Mana
Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Square Enix
Publisher: Square Enix
Termin: 24. April 2020

Gears Tactics
Genre: Rundentaktik
Entwickler: The Coalition
Publisher: Xbox Game Studios
Termin: 28. April 2020

Minecraft Dungeons
Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Mojang Studios
Publisher: Xbox Game Studios
Termin: April 2020

Wasteland 3
Genre: Rollenspiel
Entwickler: inXile Entertainment
Publisher: inXile Entertainment
Termin: 19. Mai 2020

New World
Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Amazon Games
Publisher: Amazon Games
Termin: 26. Mai 2020


DAVID BENKE

MOVING OUT

„Hier bekommt das Wort Couch-Koop eine neue Bedeutung!“

Genre: Couch-Koop
Entwickler: SMG Studio, Devm Games
Hersteller: Team 17
Termin: 28. April 2020

Geteilte Freude ist doppelte Freude, das gilt auch für Moving Out. Hier dürft ihr zusammen mit Freunden ein eigenes Umzugsunternehmen aufziehen und dabei für mächtig Chaos sorgen.

Ihr wollt eure Freundschaft mal ordentlich auf die Probe stellen? Dann ist Moving Out genau das Richtige für euch! Der neue Titel der australischen SMG Studios bietet euch alle Freuden, die ein Umzug so mit sich bringt, verpackt in ein kunterbuntes kooperatives Multiplayerspiel. Damit dabei ordentlich Chaos aufkommt, haben sich die Macher beim beliebten Konzept der Overcooked-Reihe bedient. Zusammen mit drei anderen Spielern gilt es also, Aufgaben zu erfüllen und Level zu meistern – nur, dass diese sich nun eben rund ums Thema Möbelpacken und nicht ums Kochen drehen. Entsprechend schleppt ihr Inventar durch die Gegend, werft Kisten in euren Laster und schreit euch gegenseitig unkoordinierte Befehle zu, während am oberen Bildschirmrand unerbittlich der Timer herunterläuft. Und da das alleine noch viel zu einfach wäre, bombardiert euch das Couch-Koop-Spektakel noch mit zusätzlichen Herausforderungen: So lassen sich manche Gegenstände nur zu zweit tragen oder sind so zerbrechlich, dass sie nicht nicht fallen gelassen werden dürfen. Zudem räumt ihr natürlich nicht nur normale Wohnungen aus, sondern auch verfluchte Geistervillen oder gefährliche Laboreinrichtungen. So bleibt das eigentlich simple Spielprinzip auch auf Dauer unterhaltsam und abwechslungsreich. Wir dehnen also schon einmal intensiv die Gelenke und bereiten uns voller Vorfreude auf den finalen Release am 28. April vor. Denn wie jeder Fachmann weiß, heißt es natürlich auch in Moving Out: Immer schön aus dem Rücken heben!


Kisten packen, Möbel schleppen: Moving Out ist wie ein echter Umzug. Nur, dass er dieses Mal eben Spaß macht.


MACI NAEEM CHEEMA

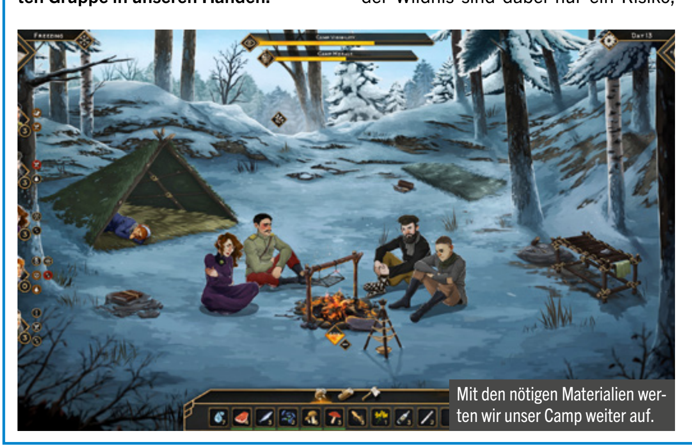
HELP WILL COME TOMORROW

„Toll! Eine emotionale Story trifft auf harte Entscheidungen!“

Genre: Adventure
Entwickler: Arclight Creations
Hersteller: Klabater
Termin: 21. April 2020

Im Survival-Abenteuer Help Will Come Tomorrow liegt das schwierige Überleben einer zufällig zusammengewürfelten Gruppe in unseren Händen.

Wir müssen so lange in der sibirischen Wildnis durchhalten, bis endlich Rettung eintrifft. Die Kälte und Gefahren der Wildnis sind dabei nur ein Risiko,


Mit den nötigen Materialien werten wir unser Camp weiter auf.

auch die Schwächen und die Moral in der Gruppe entscheiden über Erfolg oder Misserfolg. Zusätzlich soll die Handlung mit viel historischem Hintergrund präsentiert werden. Das Studio Arclight Creations erzählt mit Help Will Come Tomorrow nämlich eine emotionale Geschichte beruhend auf den Ereignissen der Oktoberrevolution, die 1917 in Russland stattfand. Nach einem mysteriösen Unfall des transsibirischen Eisenbahnzugs findet sich eine Gruppe Überlebender in der frostigen Wildnis wieder – und wir müssen sie in der Tradition klassischer Survival-Manager am Leben halten. Jedes einzelne Mitglied braucht nicht nur genug Essen oder Schlaf, auch die Gesundheit und Moral innerhalb der Gruppe ist von enormer Wichtigkeit. Im Zentrum steht dabei stets unser Camp, das wir im Spielverlauf weiter ausbauen können. Von dort aus senden wir Expeditionen in anliegende Bereiche, um neue Materialien zu sammeln, die wir daraufhin für ein besseres Bett, Nahrung oder Kleidung verwenden können. Laut dem Entwicklerteam sind die vielen unterschiedlichen Persönlichkeiten, Weltansichten und speziellen Beziehungen innerhalb der Gruppe entscheidend im Kampf um Leben und Tod. Zusätzlich sieht Help Will Come Tomorrow auch noch richtig gut aus und gefällt mir einem sehr schönen handgezeichneten Stil. Das Survival-Abenteuer erscheint am 21. April 2020 für den PC sowie die PS4, Xbox One und Nintendo Switch.



PAULA | Social Media
Event-Nerd
LUKAS | Games Aktuell
SciFi-Nerd
VERONIKA | E-Commerce
CosPlay-Nerd
JOHANNES | N-Zone
Nintendo-Nerd
WILLI | PCGH
Video-Nerd
TANJA | PC Games MMore
MMORPG-Nerd
MATTI | play4
Konsolen-Nerd
MATTHIAS | PC Games
Action-Nerd
ALECO | PCGH
VR-Nerd
Folgt uns:
MMORE
Raspberry
Völlig kopfl
PC Games
EXTENDED
SHADOWRUN
HONG KONG
THE DIVISIO
play4
RESIDENT
EVIL 3
KI
linuxus
SPEZIAL-DIST

Kaum in New York angekommen stellen sich uns mit einer Gruppe Rikern ein paar alte bekannte Feinde entgegen.

The Division 2: **Warlords of New York**

Genre: Online-Shooter
Entwickler: Massive Entertainment
Hersteller: Ubisoft
Termin: 03. März 2020
Preis: ca. 30 Euro
USK: ab 18 Jahren

Die Agenten der Division kehren nach New York zurück und bekämpfen einen alten Widersacher. Eine Erweiterung mit guten Ideen aber auch Problemen.

Von: Matthias Dammes

Seit ziemlich genau einem Jahr ist The Division 2 jetzt auf dem Markt. Spieler aus aller Welt haben seitdem gegen verschiedenste Fraktionen um die Vorherrschaft in Washington D.C. gekämpft. Die Story um die Invasion der hochtechnisierten, aber geheimnisvollen Black Tusk sowie die Suche nach einem Heilmittel für die Dollar-Grippe wurde von den Entwicklern in den vergangenen Monaten über drei kostenlos veröffentlichte Episoden-DLCs fortgeführt. Mit packendem Gameplay, einer hervorragend gestalteten Spielwelt und neuen Ideen wie dem ersten Raid der Serien-Geschichte gehört Massives Loot-Shooter zu den besten seiner Zunft.

Zur Wahrheit gehört aber auch, dass nicht alles rosig ist in der Welt der Strategic Homeland Division. Spieler bemängeln mangelnde Abwechslung bei den Inhalten und ein undurchsichtiges und wenig belohnendes Item-System. Aus den offiziellen Aussagen von Publisher Ubisoft ist zu entnehmen, dass The Division 2 die in das Spiel gesteckten Erwartungen trotz seiner Qualität nicht so ganz erfüllen konnte. Am Beginn des zweiten Jahres steht daher nun Warlords of New York und damit erstmals eine große Erweiterung mit einer Reihe neuer Inhalte und einem begleitenden Systemupdate, das unter anderem das Item-System umkrempelt.

Chaos an der Wall Street

Für diesen Auftakt zu einer neuen Phase im Lebenszyklus von The Division 2 besinnen sich die Entwickler auf den Vorgänger zurück. Acht Monate nach dem Ausbruch der Dollar-Grippe in New York City und unserem Kampf, die Ordnung im verschneiten Manhattan aufrechtzuerhalten, kehren wir nun im Hochsommer auf die Insel zwischen dem Hudson und dem East River zurück. Hier ist mit dem ersten abtrünnigen Division-Agent Aaron Keener ein alter Widersacher aus dem Vorgänger wieder auf der Bildfläche erschienen. Zusammen mit weiteren Rogue-Agenten hat er Lower Manhattan unter seine Kontrolle gebracht und droht nun, mit einer neuartigen Biowaffe der Stadt endgültig den Garaus zu machen.

Unsere Aufgabe ist es, in den vier Stadtbezirken Civic Center, Two

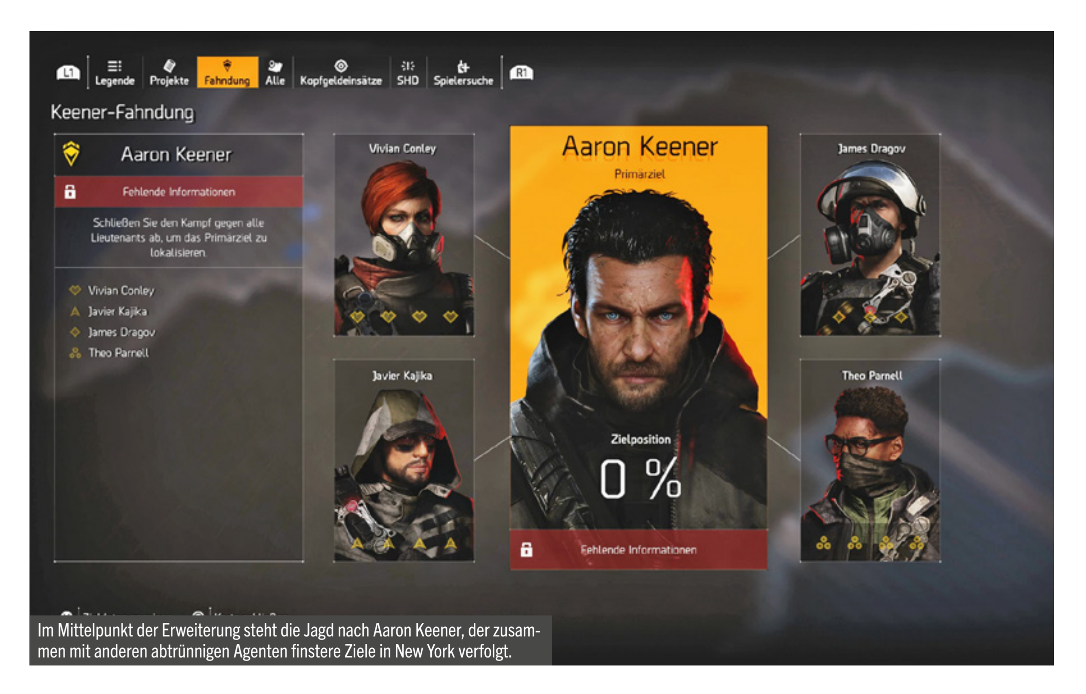

Anflug auf das Rathaus von New York. Die Stadt wird erneut zum Schauplatz des verzweifelten Kampfes der Division um Recht und Ordnung.



Die markante Fassade der New Yorker Börse in der Wall Street ist nur eine der vielen Sehenswürdigkeiten in Lower Manhattan.

Bridges, Battery Park und Financial District die vier Lieutenants von Aaron Keener ausfindig zu machen und auszuschalten, um auf diese Weise auf die Spur von Keener selbst zu gelangen. Dazu führen wir in den Gebieten jeweils kurze Untersuchungen durch, indem wir relevante Schauplätze aufsuchen und mit NPCs sprechen. Das mündet recht schnell in die jeweilige Gebiets-Hauptmission. Diese sind sehr abwechslungsreich gestaltet und bieten viele spannende Auseinandersetzungen mit den Cleanern und Rikern, den beiden aus dem Vorgänger zurückkehrenden Fraktionen. So kämpfen wir uns zum Beispiel durch einen unterirdischen botanischen Garten und einen gestrandeten Öltanker.

Allgemein zeigt sich auch an der Südspitze von New York wieder, dass die Studios von Ubisoft das Bauen von hervorragenden und detailverliebten Spielwelten beherrschen wie kaum ein anderer Entwickler. Ob es nun Sehenswürdigkeiten wie das Rathaus, die Brooklyn Bridge und die Wall Street sind oder aber einfach die zahllosen Straßen und Gassen in den Häuserschluchten von Manhattan, New York versprüht eine ganz eigene Atmosphäre, die auch mit den breiten Straßen und niedrigen Bauten von Washington nicht vergleichbar ist. An Stelle des Schnees aus dem Vorgänger treten nun deutlich mehr Pflanzen und vor allem eine noch deutlicher wahrnehmbare Zerstörung, die vor allem im Süden durch einen Hurrikan verursacht wurde, der über die Stadt gezogen ist. Hier sehen wir unter meterdicken Schlammschichten verschüttete oder noch immer unter Wasser stehende Straßen. In dieser Welt kämpfen die verbliebenen Bewohner genau wie in Washington ums Überleben. Es begegnen uns also wieder überall Aktivitäten wie Ressourcen-Konvois, Kontrollpunkte, Propaganda-Anlagen und mehr.



Im Mittelpunkt der Erweiterung steht die Jagd nach Aaron Keener, der zusammen mit anderen abtrünnigen Agenten finstere Ziele in New York verfolgt.

Durchblick im System

Bei all den Kämpfen und Aktivitäten geht es natürlich wie immer in erster Linie um Loot. Für die Erweiterung haben die Entwickler das Item-System von The Division 2 komplett überarbeitet. Diese Änderungen betreffen natürlich auch alle Spieler, die das Add-on nicht besitzen. Die Gegenstände, ihre Attribute und Talente, die verschiedenen Markensets, also alles was mit der eigenen Ausrüstung zusammenhängt, wurde klarer Strukturiert und lässt sich nun viel besser nachvollziehen. So sehen wir nun durch einen Balken auf einen Blick welche Qualität bestimmte Werte auf unseren Gegenständen haben. Die Setboni der verschiedenen Marken richten sich deutlich auf bestimmte Spielstile aus, wodurch wir uns wesentlich gezielter unsere Ausrüstung zusammenstellen können.

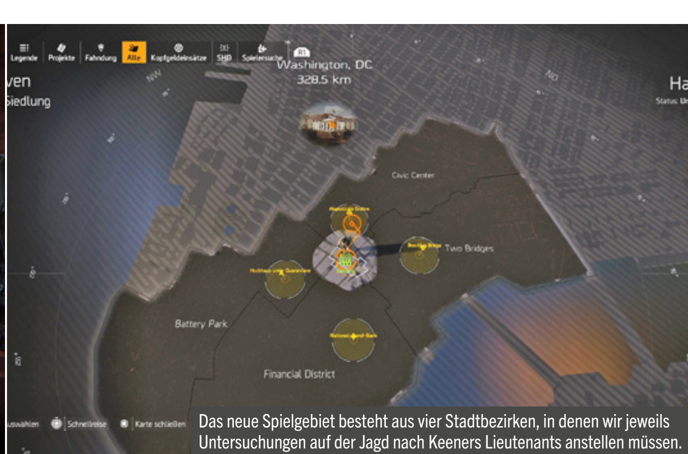
Dabei hilft auch die Überarbeitung der Rekalibrierung. Dabei handelt es sich um die Mechanik, mit der sich einzelne Werte eines Gegenstands gegen einen anderen oder besseren Wert eines anderen Gegenstandes austauschen lassen. Der eigentliche Vorgang wurde dabei nicht wirklich verändert, aber die Verfügbarkeit von entsprechenden Attributen und Talenten durch eine Bibliothek deutlich vereinfacht. Von Gegenständen, die wir nicht benötigen, extrahieren wir nun bestimmte Werte in eine zentrale Datenbank. Der betreffende Gegenstand wird dabei zerstört, das Attribut steht jedoch jederzeit zum Rekalibrieren zur Verfügung. Das Ganze funktioniert also ähnlich der permanent zur Verfügung stehenden Sammlung an Waffenmods. Damit entfällt das lästige Horten von Items und es wird deutlich einfacher, gezielte Verbesserungen an Gegenständen vorzunehmen.

Dieser Aspekt soll auch dem Ziel der Entwickler in die Hände spielen, dass die Beute sich wieder mehr nach einer Belohnung anfühlt. Selbst wenn man einen Gegenstand nicht tragen will, kann man ihn womöglich für die Verbesserung seiner Wertedatenbank gebrauchen. Die Frage ist lediglich, wie lange dieser Effekt anhält. Denn irgendwann haben wir in unserer Bibliothek die besten Attribute abgespeichert und tragen gut optimierte Gegenstände am Körper. Hier müssen die Entwickler definitiv noch mit neuen Sets, exotischen Items und vielleicht auch der Einführung neuer Talente nachlegen. So dass es sich immer wieder lohnt, mit neuen Builds zu experimentieren.

Ständiger Fortschritt

Damit sich das erneute Sammeln von Items auch richtig auszahlt, wurde das Levelcap von 30 auf 40 angehoben. Die neue Maximalstufe erreichen wir bereits locker während der rund 15-stündigen Kampagne, aber wie für das Genre üblich geht das Spiel für viele danach ja erst so richtig los. Um das sogenannte Endgame noch interessanter und länger motivierend zu gestalten, haben sich die Entwick-


Mit Faye Lau (links), Paul Rhodes (mitte) und Roy Benitez (rechts) treffen wir auf alte Bekannte aus dem Vorgänger.



Das neue Spielgebiet besteht aus vier Stadtbezirken, in denen wir jeweils Untersuchungen auf der Jagd nach Keeners Lieutenants anstellen müssen.

Der Stürmer mit Schild gehört zu den bekannten Einheiten der Cleaner, die aber auch einige neue Spielzeuge in ihren Reihen haben.

ler einiges überlegt. So dienen Erfahrungspunkte, die wir nach dem Erreichen der Maximalstufe verdienen nicht mehr dazu, einfach nur ab und zu eine Feldkiste mit Ausrüstung abzustauben.

Stattdessen fließen diese Punkte jetzt in ein neues sogenanntes SHD-Rang-System ein. Das funktioniert ähnlich wie das Paragon-System von Diablo 3. Das bedeutet, dass wir mit jedem erneuten Stufenaufstieg einen Punkt in einer der fünf Kategorien Angriff, Verteidigung, Fertigkeiten, Handlung und Plündern erhalten. Dort investieren wir diese Punkte in kleine Boni auf verschiedene Werte wie Waffenschaden, Rüstungswert, Fertigkeitendauer, Munitionsvorrat und vieles mehr. Pro Steigerung fallen die Wertzuwächse allerdings ziemlich klein aus. Das System ist klar auf Langzeitspieler ausgerichtet, die hier mit der Zeit sehr viele Punkte investieren können, um sich auf diese Weise mit deutlicheren Boni zu belohnen.

Eine weitere Quelle für zusätzliche Belohnung und Motivation während des Endgames sind die sogenannten Seasons. Diese finden stets für drei Monate statt und geben dem Spieler während dieser Zeit jede Woche verschiedene Ziele vor. Für den Abschluss winken jeweils einzigartige Belohnungen. Darüber hinaus hat jede Season ein eigenes Fortschrittssystem, in dem wir unabhängig von den SHD-Rängen im Season-Level aufsteigen können. Für jede Stufe verdienen wir uns dabei neue Ausrüstungsgegenstände, Waffen und andere nützliche Gegenstände. Das alles zusammen sorgt durchaus für eine bisher nicht vorhandene Motivation, regelmäßig am Endgame von The Division 2 teilzunehmen. Für wen die Belohnungen noch nicht ausreichen, für den wird es außerdem in jeder Season einen käuflichen Season-Pass geben, der zusätzlich bei jedem Aufstieg Boni wie kosmetische Items, Farbskins und Ressourcen gewährt. In der bereits gestarteten ersten Season ist dieser Pass noch kostenfrei, in allen weiteren wird er dann jeweils rund zehn Euro kosten.

Gestörte Balance

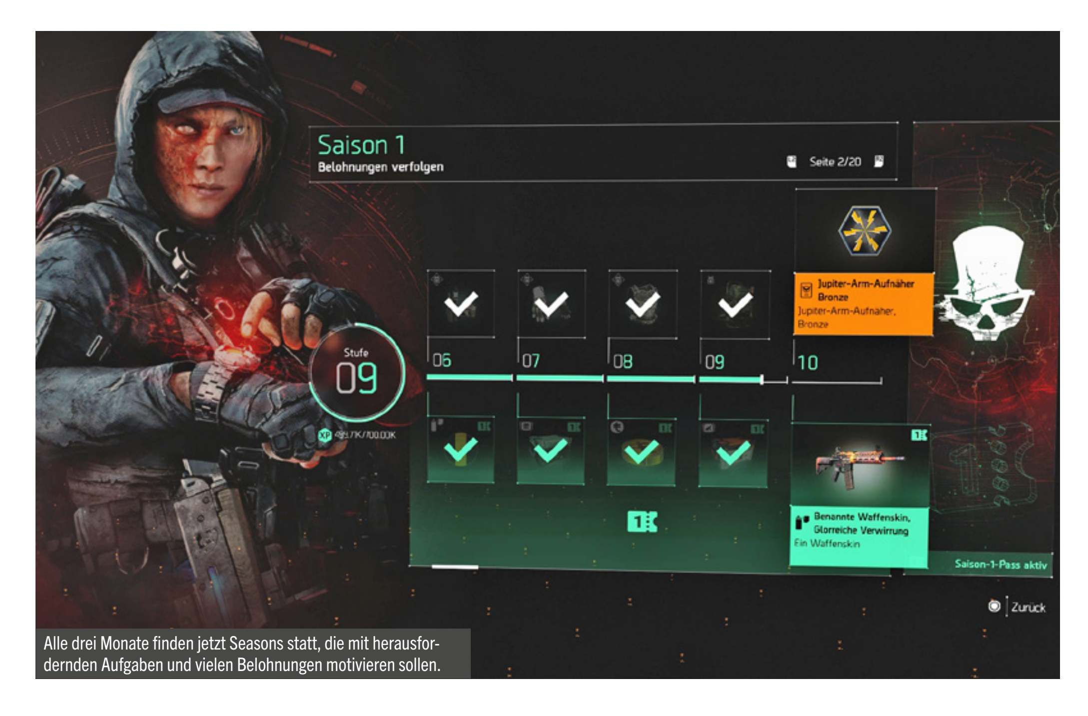
So toll die neuen Inhalte und so sinnvoll die Verbesserungen der Spielsysteme sind, so schade sind die Probleme, die mit der Erweiterung Einzug in The Division 2 gehalten haben. Da wäre zum Beispiel das Balancing, das noch einiger deutlicher Justierungen bedarf. Ob gewollt oder ungewollt haben die Entwickler die Schwierigkeit mit Warlords of New York auch auf niedrigen Schwierigkeitsstufen gehörig angezogen. Selbst mit neuer Ausrüstung der Stufe 40 und mehr als einer Million Rüstungspunkten fühlen wir uns häufig wie aus Papier, wenn uns einfachste Gegner in Bruchteilen von Sekunden an den Rand des Ablebens bringen. Im Gegenzug halten Feinde wieder deutlich mehr aus, was die leidige Diskussion über zu viele Kugelschwämme aus dem ersten Teil zurückbringt. Zwar haben sich viele Charakterwerte wie Rüstung, Schaden und andere zwischen Stufe 30



Attribute von Gegenständen können wir ganz bequem in einer Bibliothek speichern, um sie später für die Rekalibrierung von Gegenständen zu nutzen.



Nach Erreichen der Maximalstufe 40 steigen wir in SHD-Rängen auf und steigern dabei diverse passive Boni.



Alle drei Monate finden jetzt Seasons statt, die mit herausfordernden Aufgaben und vielen Belohnungen motivieren sollen.

und 40 durch die neue Ausrüstung nahezu vervierfacht. Allerdings bedeuten diese Zahlen nicht viel, wenn sich das nicht im Spielgefühl niederschlägt, wo wir uns eher schwächer vorkommen als je zuvor. Da stellt sich dann schon die Frage, wozu es diesen deutlichen Boost überhaupt gab.

Richtig gezweifelt haben wir an der Abstimmung der Balance beim Endkampf der Kampagne, den wir nicht so ohne weiteres bewältigen konnten. Es bedurfte mehrerer kräftezehrender Anläufe sowohl als Einzelkämpfer als auch in Gruppen mit vier Spielern, bis wir den Endboss schließlich bezwingen konnten. Nun soll The Division 2 natürlich ein taktisch herausforderndes Spiel sein, bei dem Ausrüstung und Builds eine wichtige Rolle spielen. Aber auf dem Story-Schwierigkeitsgrad sollte das eigentlich noch nicht im Vordergrund stehen. Dafür gibt es ja dann die höheren Stufen wie „Schwer", „Herausfordernd", „Heroisch" und (neu) „Legendär". Vor allem weil sich The Division ja immer damit gerühmt hat, dass man die Story-Inhalte auch als Einzelspieler ohne Probleme genießen kann. Diese Prämisse ist mit dem Add-on derzeit zumindest in Gefahr.

Fehlender Feinschliff

Immerhin bleibt die PC-Version von Warlords of New York von den deutlichen technischen Mängeln der Konsolenfassungen verschont. Dort macht nämlich das Streaming der Snowdrop-Engine bei Grafik und Sound wieder deutlich mehr Probleme als noch im Hauptspiel. Auf dem PC ist davon aber kaum etwas zu spüren. Je stärker der Rechner, um so seltener entdeckt man mal eine aufploppende Textur oder andere grafische Unreinheiten. Auch die Qualität der Soundeffekte lässt hier wenig zu wünschen übrig.

In jedem Fall solltet ihr darauf achten, dass bei eurem Rechner alle Treiber, vor allem bei der Grafikkarte, auf dem neuesten Stand sind. Ansonsten kann es nämlich zu Abstürzen im laufenden Spielbetrieb kommen. Einige der Launch-Probleme wie Fehler bei der Verbindung zu den Spielservern, gesperrte Charaktere und verbugte Story-NPCs, mit denen man nicht wie erforderlich interagieren konnte, wurden von den Entwicklern inzwischen behoben. Andere Probleme, wie teilweise fehlerhafte Fähigkeiten, müssen zum Testzeitpunkt von den Entwicklern noch adressiert werden. Ein paar zusätzliche Wochen Feinschliff hätten der Erweiterung also durchaus gut getan. Denn all die genannten Probleme lenken ja davon ab, dass Warlords of New York im Kern viele gute Ansätze bietet. Die gute Kampagne, das verbesserte Item-System und das motivierende Season-Endgame tragen alle dazu bei, dass The Division 2 in der Gesamtbetrachtung durchaus gewinnt. Aber angesichts des unzufrieden stellenden Balancings und anderer kleiner Mängel fällt die Bewertung der Erweiterung dann doch unter die Note des Hauptspiels zurück. ❑

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes



„The Division 2 hat mich wieder voll gepackt."

Für mich war die Erweiterung genau das richtige, um mich wieder stärker an The Division 2 zu fesseln. Eine schön gestaltete Kampagne, die zurück nach New York führt und endlich den Handlungsstrang des Vorgängers wieder aufgreift. Die abwechslungsreichen Missionen zwischen Wahrzeichen wie Wall Street und Rathaus machen mit dem gewohnt taktischen Gameplay Spaß wie eh und je. Wenn da nur nicht das in Schieflage geratene Balancing wäre. Wenn ich das Gefühl bekomme, dass meine Anstrengungen meine Charakterwerte zu steigern, gegen übermächtige Gegner kaum was bringen, dann ist was faul im System. Was Schade ist, da mich das neue Season-System durchaus motivieren länger am Ball zu bleiben als bisher.

PRO UND CONTRA

- ➕ Neue Spielwelt in Lower Manhattan
- ➕ Wiedererkennung durch Wahrzeichen wie Wall Street
- ➕ Story aus dem Vorgänger wird fortgeführt
- ➕ Abwechslungsreiche Missionen
- ➕ Packende Bosskämpfe mit neuen Skills als Beute
- ➕ Cleaner und Riker mit neuen Gegnertypen
- ➕ Rekalibrierungsbibliothek
- ➕ Sinnvolleres Item-System
- ➕ SHD-Ränge
- ➕ Endgame-Motivation durch Seasons
- ➕ Neuer Legendär-Schwierigkeitsgrad
- ➕ Man kann einen Welpen streicheln!
- ➖ Balancing nicht ausgreift
- ➖ Charakterwerte haben dadurch kaum Aussagekraft
- ➖ Story-Modus für Einzelspieler teils zu hart
- ➖ Vereinzelte Bugs
- ➖ Langfristiger Reiz der Beute fraglich





Wenn unser technisch hochgerüsteter und mit bestem militärischen Equipment ausgestatter Agent auf offener Straße von Banditen mit Pfeil und Bogen im Handumdrehen überwältigt wird, dann stimmt was nicht.


Wenn das mal nicht Weltgestaltung mit Herz und Hingabe ist: In der Haven-Siedlung in New York kann man einen süßen Welpen streicheln.

PC Games EDITORS' CHOICE GENRE

PC Games HIT-AWARD 9/10

Anders als im Vorgänger trifft Ori nun auf zahlreiche, liebenswerte Nebencharaktere.

Ori and the Will of the Wisps

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Moon Studios
Hersteller: Xbox Game Studios
Termin: 11. März 2020
Preis: ca. 30 Euro
USK: ab 12 Jahren

Es ist das erhoffte Meisterwerk: Mit umwerfender Präsentation, tollem Gameplay und rührender Story übertrifft Ori 2 sogar seinen großartigen Vorgänger.

Von: Felix Schütz

Es brauchte nicht viel Fantasie, um sich die Wertung von Ori and the Will of the Wisps auszumalen. Schon seit unserer letzten Vorschau wussten wir: Will of the Wisps ist eine fantastische Fortsetzung! Eine, die zwar nur wenige echte Neuerungen liefert, dafür aber alle Stärken des Vorgängers zurückbringt. Die Kritikpunkte fallen da kaum noch ins Gewicht: Ori and Will of the Wisps zählt schon jetzt zu den Highlights des Jahres und wird uns noch lange im Gedächtnis bleiben.

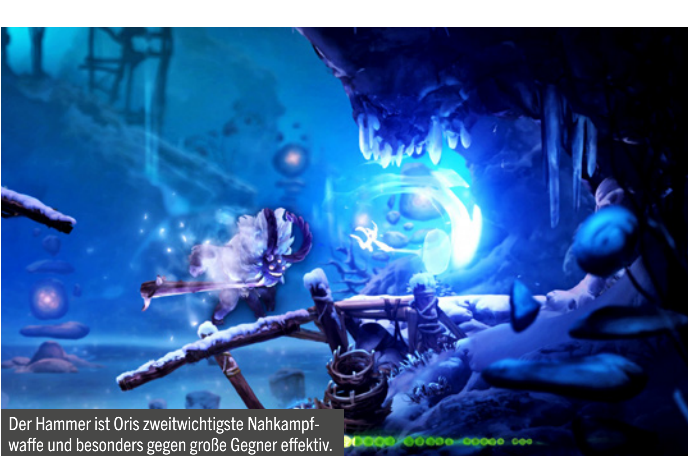
Die Bilderbuch-Fortsetzung

Wer Ori and the Blind Forest noch nicht gespielt hat, sollte das spätestens jetzt nachholen. Denn Will of the Wisps knüpft so gelungen an den ersten Teil an, als wäre dazwischen kaum Zeit verstrichen. Im fantastisch inszenierten Intro treffen wir wieder auf unseren lieb gewonnenen Waldgeist Ori, der sich gemeinsam mit seinen Freunden Gumo und Naru um ein frisch geschlüpftes Familienmitglied kümmert: die putzige Baby-Eule Ku. Sie stellt nicht nur das emotionale Bindeglied zum Vorgängerspiel dar, sondern bringt auch gleich das nächste Abenteuer ins Rollen: Als Ku bei einer wagemutigen Flugstunde über dem fernen Wald Niwen abstürzt, macht sich Ori sofort auf die Socken, um das Eulenkind zu retten.

Es ist eine simple Geschichte, die aber unter die Haut geht: Moon Studios inszeniert das Spiel wieder mit ergreifenden Zwischensequenzen, packenden Verfolgungsjagden und anrührenden Momenten, in denen auch mal der filmreife Orchester-Soundtrack das Erzählen übernimmt. Wie schon Ori and the Blind Forest dreht sich das Spiel um Verlust, Familie, Trauer und Hoffnung – damit bewegen sich die Entwickler zwar sehr nahe am ersten Teil, setzen ihre Geschichte aber mit so viel Herz und Feingefühl um, dass uns das kaum gestört hat. Wer nahe am Wasser gebaut ist, sollte sich für den Ernstfall wappnen: Spätestens im Abspann empfehlen wir eine griffbereite Packung Taschentücher.

Edle Aufmachung

Nicht nur die Story trifft ins Schwarze, Will of the Wisps glänzt auch wieder als geschmeidiges Metroidvania mit sehr hohem Jump&Run-Anteil. Aus der Seitenansicht erkundet ihr mit eurem kleinen Waldgeist eine zusammenhängende Welt, seid in schummrigen Wäldern, farbenfrohen Oasen, verschneiten Gipfeln, stockfinsteren Höhlen und sandigen Wüstengebieten unterwegs. Jede Zone ist prachtvoll gestaltet, mit animierten Details gespickt und wundervoll ausgeleuchtet, dazu sorgen die



Der Hammer ist Oris zweitwichtigste Nahkampfwaffe und besonders gegen große Gegner effektiv.



Die katzenartigen Mokis begleiten uns durchs gesamte Abenteuer und greifen uns unter die Arme.

Herrlich präzise: Auch Will of the Wisps ist ein Traum für Jump&Run-Freunde.

dreidimensionalen Hintergründe für räumliche Tiefe, sie lassen Oris Welt lebendig und wie aus einem Guss wirken. Kurzum: Will of the Wisps ist einer der schönsten 2D-Plattformer aller Zeiten, an ihm wird sich die Konkurrenz in Zukunft messen müssen! Das Spiel ist aber nicht einfach nur hübscher, sondern auch etwas umfangreicher als sein Vorgänger geraten: Selbst Ori-Experten dürfen hier 10 bis 15 Stunden einplanen, bis alles erledigt ist. Im Genre-Vergleich ist das ein sehr guter Wert, allein das Umfangsmonster Hollow Knight zieht hier deutlich vorbei.

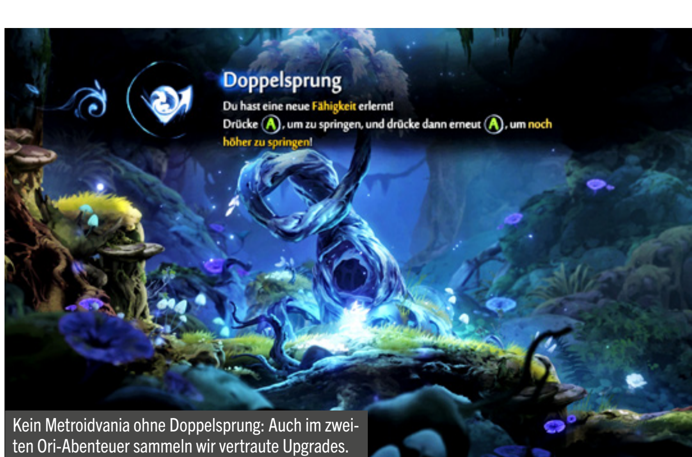
Alte Stärken, neue Tricks

Das Hüpfen, Springen und Klettern geht genau so präzise von der Hand wie im ersten Teil, Kenner dürften sich sofort heimisch fühlen. Dazu zählt auch das Erlernen neuer Fähigkeiten, um damit weitere Levelbereiche zugänglich zu machen. Vieles kennen wir nämlich schon: Den Doppelsprung, die Feder als Gleitschirm oder die Möglichkeit, sich an Geschossen abzustoßen, das alles haben wir schon im ersten Teil ausgiebig genutzt. Zu den Neuzugängen zählen vor allem eine Art Wurfhaken, mit dem sich Ori an Ankerpunkten heraufziehen kann, sowie die Fähigkeit, sich im Affenzahn durch lockeren Sand zu wühlen. Beide Features fügen sich zwar gut ein und werden auch nicht übermäßig eingesetzt, fallen im Vergleich zu Oris übrigen Fähigkeiten aber etwas ungenauer aus – hier ist vor allem Übung gefragt. Schließlich warten auch diesmal wieder massenhaft Abschnitte auf euch, in denen ihr Ori punktgenau durch stachelige Gänge lenken, durch Portale schießen oder an tödlichen Energiestrahlen vorbei bugsieren müsst. Da kommen auch Ori-Veteranen auf ihre Kosten.

Anders als im Vorgängerspiel dürft ihr eure Speicherpunkte allerdings nicht mehr von Hand setzen. Stattdessen nutzen die Entwickler diesmal automatische, fair platzierte Checkpoints. Falls Ori mal wieder ins Gras beißt, fallen auch keine störenden Ladezeiten an, darum haben uns die Geschicklichkeitsabschnitte nie frustriert. Bei Spielstart dürft ihr außerdem aus drei Schwierigkeitsgraden wählen, die bestimmen, wie viel Schaden Ori einstecken und austeilen kann. Aber Vorsicht: Diese Einstellung lässt sich nach Spielstart nicht mehr rückgängig machen! Wer also schon das Vorgängerspiel als zu knifflig empfand, sollte eher den leichten Modus wählen.

Bessere Kämpfe, mächtige Bosse

Bei den Gefechten müssen wir umdenken, denn diesmal werden wir nicht von einem rumballernden Lichtgeist begleitet, der Feinde automatisch ins Visier nimmt. Stattdessen erhält Ori mehrere neue Kampfgeräte, darunter eine Geisterklinge, einen Bogen oder einen magischen Hammer, der vor allem gegen dicke Brocken effektiv ist. Beim Händler werden noch weitere Fähigkeiten wie ein Energiespeer oder eine Art Bumerang angeboten, die wir aber als unnötig empfunden haben – die anderen Waffen sind schlichtweg praktischer. Doch schon Oris Standard-Arsenal wertet die Kämpfe deutlich auf und sorgt dafür, dass



Kein Metroidvania ohne Doppelsprung: Auch im zweiten Ori-Abenteuer sammeln wir vertraute Upgrades.



Mit gesammeltem Erz dürfen wir eine Siedlung ausbauen. Das ist liebenswert, hat spielerisch aber nur wenig Auswirkungen.

Anders als im Vorgänger müssen wir Gegner nun „von Hand“ bekämpfen, zum Beispiel mit einer Geisterklinge.

sich Will of the Wisps unterm Strich etwas fordernder anfühlt als sein Vorgänger. Wir hätten uns lediglich gewünscht, manche Waffen noch weiter verbessern zu können. Oris Standard-Lichtklinge hätte zum Beispiel ruhig noch ein paar Upgrades vertragen, damit sie auch gegen Spielende noch ordentlich zuhaut.

Dafür bietet Will of the Wisps aber endlich, was dem Vorgänger noch fehlte: toll inszenierte Bosskämpfe! Die fallen anfangs recht simpel aus, geraten später aber überraschend fordernd – wer da nicht präzise zuschlägt, blitzschnell ausweicht und die Angriffsmuster lernt, muss sich spätestens beim Endboss auf eine Tracht Prügel gefasst machen. Darum unser Tipp: Nehmt euch zwischendurch immer wieder Zeit, um ausgiebig die Welt zu erkunden und so viele Lebens- und Energiepunkteverbesserungen wie möglich einzusammeln. Damit habt ihr es gerade in den späteren Bossgefechten deutlich leichter.

Wie im Vorgängerspiel erwarten euch außerdem wieder mehrere durchgeskriptete Sequenzen, in denen ihr so schnell wie möglich vor einem gewaltigen Gegner, einer Flutwelle oder dergleichen fliehen müsst. Diese Szenen sind ähnlich packend und dramatisch wie in Blind Forest, fallen gefühlt aber etwas kürzer und verzeihender aus – die meisten schafften wir schon im zweiten oder dritten Anlauf. Nur ein Abschnitt, in dem Ori vor einem riesigen Sandwurm flüchten muss, ist für unseren Geschmack etwas zu lang und ungenau geraten, es war die einzige Szene, die uns im Test fluchen ließ. Hier dürfen die Entwickler gerne noch mit einem Patch nachbessern.

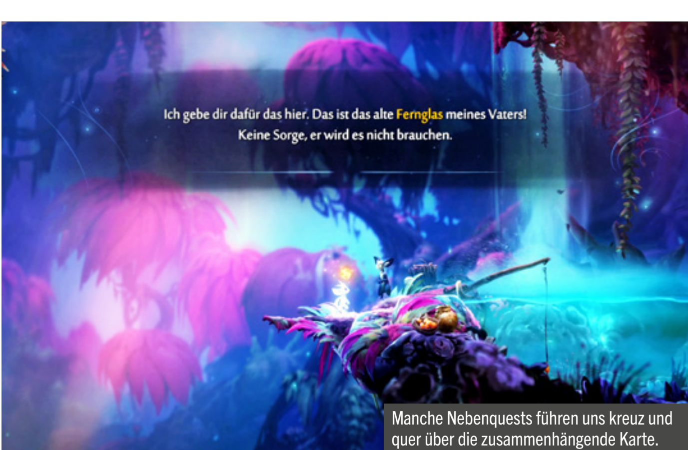
Sammeln, suchen und verbessern

Erkunder und Entdecker bekommen einiges zu tun. Ori sammelt nämlich keine Erfahrungspunkte mehr und auch die drei Talentbäume wurden gestrichen. Stattdessen müsst ihr die Welt nun nach Geistersplittern absuchen oder euch beim Händler damit eindecken. Splitter dürft ihr jederzeit in freie Slots einsetzen, dadurch verleihen sie euch mächtige passive Vorteile: Ein Magnet für Geisterlichtbeute (die Währung im Spiel), Schadensboni, ein extrem nützlicher Dreifachsprung und vieles mehr sammelt sich im Laufe der Zeit in eurem Inventar an. Was ihr nutzt, ist euch überlassen – wer mag, kann beispielsweise vor kniffligen Bossen alles in Schaden und Lebenskraft pumpen, das verschafft euch einen klaren Vorteil.

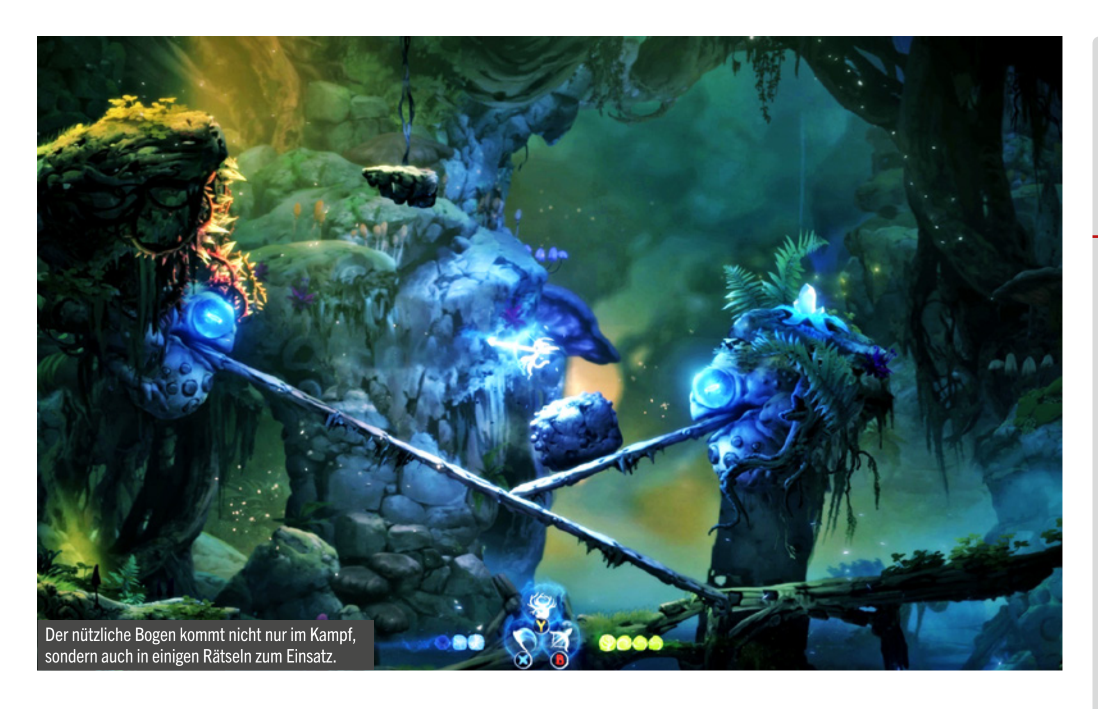
Die Splitter stellen bieten bereits genügend Anreize, um auch die letzten Winkel der wunderschönen Spielwelt zu erkunden und jedes Secret aufzudecken. Ihr findet aber noch weiteres Zeug, etwa Pflanzensamen oder Erze, die ihr zu unterschiedlichen NPCs bringen könnt. Anders als im Vorgänger trifft man nämlich auf eine Vielzahl liebenswerter Charaktere, die Ori unter die Arme greifen. So dürft ihr beispielsweise in einem Tal neue Pflanzen anbauen, die ihr dann zum Klettern verwenden könnt, um damit Wege abzukürzen. Oder ihr helft einem Handwerker dabei, neue Hütten zu errichten, damit sich weitere NPCs



Dank fair gesetzter Checkpoints kam in unserem Test praktisch niemals Frust auf.



Manche Nebenquests führen uns kreuz und quer über die zusammenhängende Karte.


Der nützliche Bogen kommt nicht nur im Kampf, sondern auch in einigen Rätseln zum Einsatz.

in einem Dorf ansiedeln. Das alles ist zwar ausgesprochen liebenswert, hat spielerisch aber leider nur wenig Auswirkungen – hier hätten sich die Entwickler ruhig noch mehr einfallen lassen können.

Nebenquests und NPCs

Immerhin kommen aber noch weitere Nebenquests hinzu, die euch regelmäßig von der Hauptaufgabe weglocken. Beispielsweise gibt es mehrere Schreine in der Spielwelt, an denen ihr euch kurze, optionale Wettläufe gegen die Zeit liefern könnt. Eure Rekorde dürft ihr dann mit anderen Spielern vergleichen. Eine nette Ergänzung, die aber glücklicherweise nie zur Pflicht wird: Wer keine Lust darauf hat, kann die Speed Trials einfach ignorieren.

Die restlichen Aufgaben sind eng um die vielen Charaktere gestrickt, denen Ori unterwegs begegnet. Für einen Waldbewohner sollen wir beispielsweise eine Trophäe bergen, für einen anderen dagegen einen hübschen Hut besorgen. Die längste Questreihe erinnert sogar deutlich an das Zelda-Abenteuer Link's Awakening: Hier müssen wir eine ganze Reihe von NPCs abklappern, die kreuz und quer über die Karte verteilt sind. Dabei erhalten wir jedes Mal einen neuen Gegenstand, den wir dann für unsere nächste Station brauchen. Eine grundsympathische Aufgabe, die an einer Stelle aber ziemlich abwegig wird. Der Effekt: Wir suchten viel zu lange nach dem richtigen Tauschpartner, obwohl der schon die ganze Zeit vor unserer Nase hockte – einer der wenigen frustrierenden Momente im Test. Immerhin sorgt aber ein bequemes Schnellreisesystem dafür, dass man sich allzu lange Laufwege sparen kann, das macht selbst die zeitaufwändige Suche erträglich.

Anders sah es bei der Nebenquest „Hinein in den Bau" aus. Sie stellt das schwierigste Rätsel im Spiel dar, weil es weder optisch gut vermittelt noch im Text ausreichend erklärt wird. Entsprechend hat es uns Stunden gekostet, bis wir auf die Lösung kamen. Für uns der größte Schwachpunkt im ganzen Spiel.

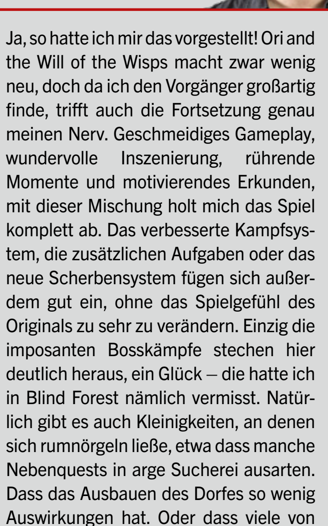
Technik auf dem PC

Auf der Xbox One zeigte sich Ori and the Will of the Wisps erstaunlich wackelig und unsauber im Test, es kam zu Rucklern und Performanceeinbrüchen, gelegentlich fror das Bild sogar kurzzeitig ein, selbst beim Öffnen der Karte kam es zu regelmäßigen Lags. Auch Grafikfehler und fehlende Einzeichnungen auf der Map fielen anfangs störend auf, erst ein Releasepatch half hier nach. Im Vergleich dazu machte die PC-Fassung von Anfang an einen sehr viel runderen Eindruck: Auch auf Mittelklasse-Systemen läuft Will of the Wisps so flüssig und problemlos, wie wir das von Ori kennen und erwarten. Auch sind uns hier keine gravierenden Fehler aufgefallen. Manche Spieler klagen allerdings über Soundbugs und unerklärliches Ruckeln, die Entwickler arbeiten bereits an einer Lösung und wollen weitere Patches folgen lassen.

Ori and the Will of the Wisps ist für Windows 10 über den Microsoft Store und über Steam erhältlich. Tipp für Sparfüchse: Das Spiel ist auch im Xbox Game Pass enthalten. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„So gut wie erhofft: An Ori kommt kein Genre-Fan vorbei."

Ja, so hatte ich mir das vorgestellt! Ori and the Will of the Wisps macht zwar wenig neu, doch da ich den Vorgänger großartig finde, trifft auch die Fortsetzung genau meinen Nerv. Geschmeidiges Gameplay, wundervolle Inszenierung, rührende Momente und motivierendes Erkunden, mit dieser Mischung holt mich das Spiel komplett ab. Das verbesserte Kampfsystem, die zusätzlichen Aufgaben oder das neue Scherbensystem fügen sich außerdem gut ein, ohne das Spielgefühl des Originals zu sehr zu verändern. Einzig die imposanten Bosskämpfe stechen hier deutlich heraus, ein Glück – die hatte ich in Blind Forest nämlich vermisst. Natürlich gibt es auch Kleinigkeiten, an denen sich rumnörgeln ließe, etwa dass manche Nebenquests in arge Sucherei ausarten. Dass das Ausbauen des Dorfes so wenig Auswirkungen hat. Oder dass viele von Oris Fähigkeiten im Grunde schon aus dem Vorgängerspiel bekannt sind. Doch darüber kann ich in einem der besten Spiele des Jahres ganz gut hinwegsehen.

PRO UND CONTRA

- + Umwerfende Präsentation
- + Rührende Story mit tollen Cutscenes
- + Gewohnt geschliffenes Gameplay
- + Zusammenhängende Märchenwelt
- + Kämpfe wurden spürbar aufgewertet
- + Toll inszenierte Bossgegner
- + Spannende Fluchtsequenzen
- + Nette Zusatzaufgaben und NPCs
- + Praktische Schnellreise
- + Flexibles Scherbensystem
- + Brillanter Soundtrack
- + Faire Rücksetzpunkte
- − Viele altbekannte Fähigkeiten
- − Einige neue Skills fallen hakelig aus
- − Zwei schlecht erklärte Nebenquests
- − Dorf-Ausbau hat wenig Auswirkungen
- − Einige nutzlose Waffen und Scherben
- − Eine Fluchtszene birgt Frustgefahr




Einige Bosskämpfe fallen überraschend knackig aus und sorgen für spannende Highlights.



Beim Händler kaufen wir nützliche Geistersplitter, die wir teilweise sogar noch verbessern dürfen.

Wolcen: Lords of Mayhem

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Wolcen Studios
Hersteller: Wolcen Studios
Termin: 13. Februar 2020
Preis: ca. 35 Euro
USK: nicht geprüft

Etwas unfertig und mit wackeligen Servern stolpert der Diablo-Klon aus seiner langen Early-Access-Phase. Trotzdem wird Wolcen zum Überraschungserfolg. Warum? Das klären wir im Test!

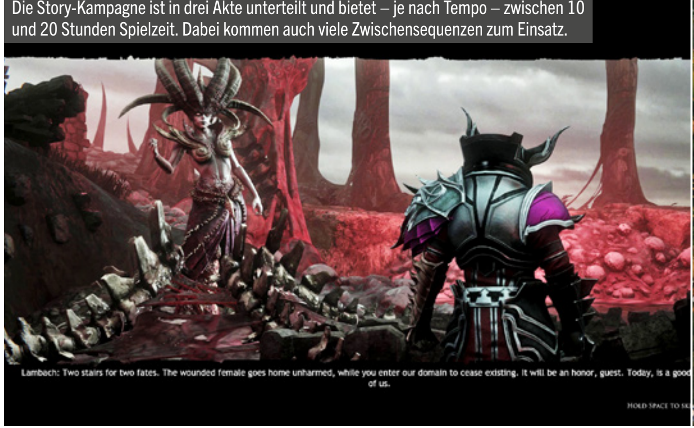
Von: Felix Schütz

Selbst vier Jahre im Early Access waren für Wolcen scheinbar nicht genug: Als die Entwickler ihren Diablo-Klon am 13. Februar auf die Spielergemeinde loslassen, krachen die Server unter dem Ansturm schlagartig zusammen. Online-Spiele sind in den ersten Tagen kaum möglich, hinzu kommen ärgerliche Bugs. Die Entwickler ziehen die Notbremse, schalten die Server ab, spielen Hotfixes auf, limitieren danach die Zugänge. Doch damit endet der Ärger noch nicht, weitere Patches folgen – und trotzdem ist Wolcen schon jetzt ein echter Überraschungshit! Denn auch wenn der Launch eindeutig zu früh erfolgte und viele Bugs nerven, sind sich die meisten Spieler in einem Punkt einig: Wolcen bietet zwar nix Neues, macht aber einfach Spaß!

Diablo in schick

Dass Wolcen ursprünglich mal Umbra hieß und eigentlich ein ambitioniertes Action-Rollenspiel mit offener Welt, freier Kamera und komplexem Crafting werden sollte, merkt man dem fertigen Spiel nicht an. Vielmehr bedienen sich die Entwickler großzügig bei der Konkurrenz und punkten dabei vor allem mit einer richtig guten Grafik, die auf der Cryengine basiert: Euch erwarten detailreich gestaltete Umgebungen, saubere Texturen, hübsche Ausleuchtung und satte Zaubereffekte, außerdem ist der knapp 20 Stunden lange Story-Modus mit jeder Menge Zwischensequenzen in Spielgrafik garniert.

Als in Ungnade gefallener Soldat bzw. Soldatin kloppt ihr euch in der Kampagne durch eine trashige Handlung, die ordentlich aus der Fantasy-Mottenkiste schöpft: Versatzstücke aus Der Herr der Ringe, Warhammer und Diablo werden hier zu einem leidlich spannenden Plot verschmolzen, der aber zumindest bis zum abrupten Ende seinen Zweck voll und ganz erfüllt. Schicke Schauplätze, ordentliche englische Sprecher und ein paar gelungene Bosskämpfe bleiben dabei positiv im Gedächtnis. Ein echtes Highlight ist außerdem der orchestrale Soundtrack, der die düstere Atmosphäre klasse unterstreicht. Einzig ein paar Nebenquests, Zufallsereignisse oder Entscheidungsmo-



Die Story-Kampagne ist in drei Akte unterteilt und bietet – je nach Tempo – zwischen 10 und 20 Stunden Spielzeit. Dabei kommen auch viele Zwischensequenzen zum Einsatz.



Wolcen überschüttet uns genretypisch mit Beute. Allerdings zeigen sich hier im Endgame viele Schwächen, besonders die laschen Werte der Unique Items enttäuschen.

Diablo 3 lässt grüßen: Einige Bosskämpfe sind zwar heftig von der Konkurrenz abgekupfert, machen aber trotzdem Spaß.

mente haben wir vermisst, hier hat ein Grim Dawn klar die Nase vorn.

Gute Grundlagen

Egal ob Monster totklicken, Beute einsacken oder dem Erfahrungspunktebalken beim Wachsen zusehen: Die Grundlagen hat sich Wolcen gut abgeschaut! Vor allem die Kämpfe sehen dank wuchtiger Animationen prima aus und spielen sich schön flott: Euer Held kann beispielsweise per Tastendruck eine Ausweichrolle hinlegen, um so Angriffen aus dem Weg zu gehen. Nahkämpfer hechten auf Wunsch auf Feinde zu, Magier dagegen freuen sich über Standardattacken, die auf mehrere Gegner überspringen. Das ist nicht originell, fühlt sich aber klasse an!

Eine Besonderheit von Wolcen sollte eigentlich die Möglichkeit sein, sich in eine von vier gewaltigen Monstergestalten zu verwandeln, etwa einen Dämon oder einen riesigen Todesengel. Das sieht auch tatsächlich cool aus, doch leider fallen unsere Angriffe in dieser Form einfach viel zu schwach aus. So taugt das Verwandlungsfeature höchstens noch dazu, sich für einen Augenblick unverwundbar zu machen, sollte es mal brenzlig werden.

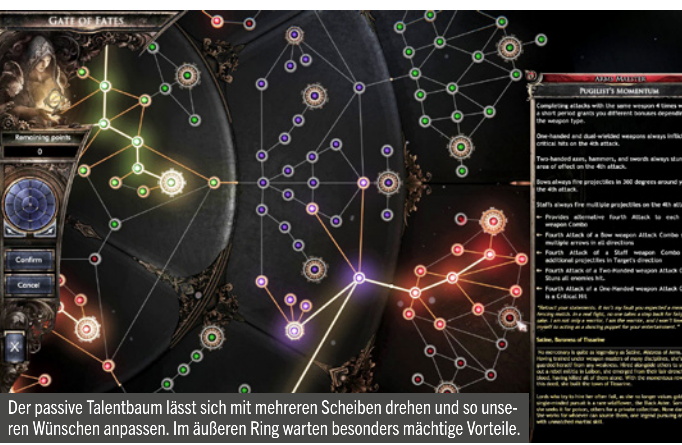
Robustes Talentesystem

Auf ein festes Klassensystem haben die Entwickler verzichtet, stattdessen werden neue Talente einfach als Beute gedroppt. Eure Skills dürft ihr jederzeit wechseln, das lädt zum Experimentieren ein. Die Talente leveln mit der Zeit auf und schalten so Modifikatoren frei, mit denen ihr deren Wirkung ein wenig anpassen könnt. Das ist spielerisch wichtig, sieht aber leider unspektakulär aus: Wo sich in Diablo 3 oder Path of Exile die meisten Fähigkeiten auch optisch stark verändern, beschränken sich viele Modifikatoren in Wolcen auf die blanken Zahlenwerte, zum Beispiel auf die Ressourcenkosten oder eine höhere kritische Trefferchance. Das wäre sicher aufregender gegangen.

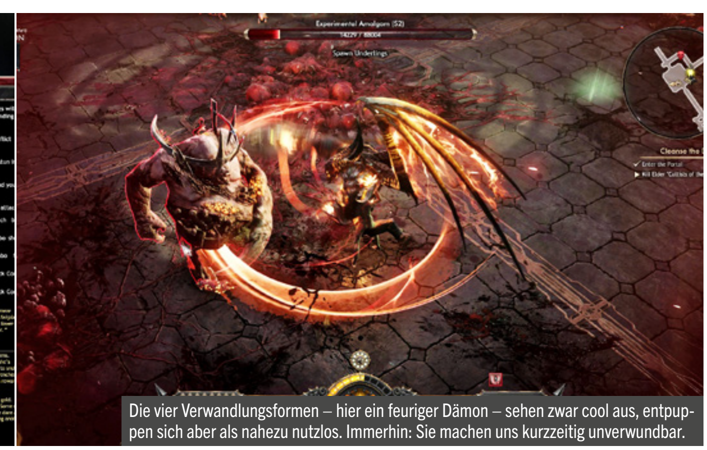
Welche Talente man ausrüsten darf, wird durch die Waffengattung beschränkt: Wer Dolche, Bögen oder Pistolen nutzt, kann beispielsweise auf Schurkentalente zugreifen. Magier dagegen sind auf Stäbe oder Katalysatoren in der Nebenhand angewiesen, um zaubern zu dürfen. Nahkämpfer können zwischen Ein- und Zweihandwaffen wählen, auch Kombinationen mit einem Schild oder zwei Einhandwaffen sind möglich. Mischklassen wie ein Pistolen-Eismagier, ein Nekromanten-Bogenschütze oder ein Krieger-Schurke sind ebenfalls machbar, allerdings sind die Möglichkeiten hier deutlich begrenzter als bei Grim Dawn oder Path of Exile.

Skilltree weckt Experimentierfreude

Von Letzterem hat sich Wolcen auch seinen passiven Talentbaum abgeschaut. Der ist zwar nicht ganz so ausufernd wie bei der Konkurrenz, aber immer noch groß genug, um jede Menge Spielweisen zu unterstützen. Außerdem ist der Skilltree in mehrere Scheiben unterteilt, die ihr beliebig drehen könnt, um das Talentegeflecht flexibel anzuordnen. So sucht ihr euch einfach aus, was zu eurer Spielweise passt: Einfache Statusverbesserungen wie mehr Lebenspunkteregeneration oder eine höhere Blockchance stehen ebenso zur Auswahl wie stapelbare Angriffsboni, Lebensabsaugung oder tödliche Gift-Auren.



Der passive Talentbaum lässt sich mit mehreren Scheiben drehen und so unseren Wünschen anpassen. Im äußeren Ring warten besonders mächtige Vorteile.


Die vier Verwandlungsformen – hier ein feuriger Dämon – sehen zwar cool aus, entpuppen sich aber als nahezu nutzlos. Immerhin: Sie machen uns kurzzeitig unverwundbar.

Magier können per Parasite-Talent feindliche Gegner übernehmen. Leider gibt es für Pets keine eigenen Anzeigen im HUD.

Gegen eine geringe Gebühr dürft ihr eure Punkte auch jederzeit zurücksetzen, das ist prima. Leider müssen wir dann aber gleich alle Punkte auf einen Schlag zurücknehmen und neu verteilen.

Manche der passiven Boni wirken außerdem nicht zu Ende gedacht: Bei Release war der Kriegereffekt Bane of Tyranny noch übermächtig, erst der Patch 1.0.4 brachte ihn ins Lot. Andere Vorteile zeigen dagegen noch wenig bis keine Wirkung, manche Spieler klagen sogar über kaputte Talente, die vor allem im Endgame zum Problem werden. Pet-Klassen wie ein Nekromant ließen sich so auf hohen Levelstufen anfangs kaum vernünftig spielen, erst das Update 1.0.5. brachte hier Verbesserungen. Das unter Nahkämpfern sehr beliebte Talent Bleeding Edge wurde dagegen mit dem gleichen Patch deutlich abgeschwächt, manche behaupten sogar zu sehr. Wie man es auch betrachtet: Die Entwickler werden zweifellos noch jede Menge Arbeit ins Balancing stecken müssen.

Beute mit Hindernissen

Auch im Beutesystem gibt es noch einiges zu tun. Wolcen schmeißt uns mit weißen, blauen und gelben Items nur so zu, da wäre ein Loot-Filter wünschenswert gewesen. Set-Items gibt es nicht, dafür aber immerhin legendäre Gegenstände (orange) und Unique Items (violett), die erst im Endgame häufiger droppen und noch zu wünschen übrig lassen: Im Test untersuchten wir Aberdutzende Unique Items und stellten dabei fest, dass nur sehr wenige von ihnen besondere Effekte hatten, mit denen sich eine Spielweise effektiv gestalten ließe. Einmal fanden wir beispielsweise eine Schurken-Waffe, die sämtliche Projektile verdoppelte - ein cooler Effekt! Leider scheint er aber die Ausnahme zu sein, denn der Rest unserer Unique-Beute lieferte meist nur stinknormale Boni, die oft sogar weniger nützlich waren als gelbe oder legendäre Ausrüstung. Hier sollten die Entwickler unbedingt noch nachbessern.

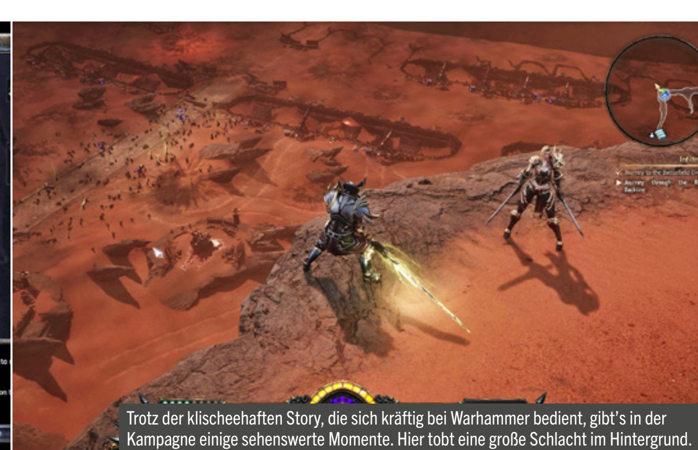
Zahlenwirrwar

Etwas ungewohnt: Einen klassischen Rüstungs- oder Defensivwert gibt es nicht, stattdessen haben alle Klamotten entweder Boni auf Lebenskraft, Energieschild oder Resistenzen, von denen es stattliche neun Stück gibt. Auch der Schadenswert (ungeschickt in einem Untermenü des Charakterbogens versteckt) errechnet sich aus Unterkategorien wie Gift- oder Blitzschaden, die sich wiederum auf aktive Talente und passive Skills auswirken. Das sorgt zwar für ein wenig Spieltiefe, macht es aber auch nötig, viele Zahlenwerte im Detail abzugleichen, was auf Dauer mühsam werden kann. Sehr schön dagegen: In einem kosmetischen Inventar dürfen wir jederzeit das Aussehen unserer Ausrüstung anpassen und uns so genau den Look verpassen, der uns am besten gefällt.

Von Diablo 3 hat sich das Spiel auch die Edelsteine abgeschaut, die man in gesockelte Items einsetzt. Da aber auch hier viele Zahlen im Spiel sind, wäre es uns lieber gewesen, Steine zumindest



Im kosmetischen Inventar passen wir den Look unserer Ausrüstung an. Je mehr Items wir looten, desto mehr Designs dürfen wir wählen.



Trotz der klischeehaften Story, die sich kräftig bei Warhammer bedient, gibt's in der Kampagne einige sehenswerte Momente. Hier tobt eine große Schlacht im Hintergrund.



Im Endgame bauen wir die Stadt Stormfall über dieses simple Menü wieder auf. Für die extrem teuren Gebäude erhalten wir dauerhafte Boni und schalten neue Features frei.

kostenlos wieder aus einem Sockel entfernen zu können. Geht aber leider nicht, stattdessen müsst ihr dafür zu einer Händlerin in der Stadt marschieren und ordentlich Gold hinblättern. Gegen eine Gebühr könnt ihr euch hier sogar neue Sockelfassungen an einem Gegenstand anbringen lassen. Das klappt zwar von Beginn an, wirkt aber etwas lustlos umgesetzt, da man so kinderleicht an die gewünschten Fassungen kommt.

Sorgenkind Endgame

Nach der Kampagne wird der Modus „Champion of Stormfall" freigeschaltet, vergleichbar mit dem Abenteuermodus aus Diablo 3. Hier ist es unser Job, die Stadt Stormfall wieder aufzubauen. Eigentlich eine coole Idee, doch leider verbergen sich alle Bauoptionen nur in einem schlichten Menü; in der Spielgrafik selbst bekommen wir von unseren Gebäuden nix zu sehen. Immerhin liefern die Gebäude aber wichtige Upgrades, für die wir wahre Berge an Gold heranschleppen müssen. So schalten wir nützliche Verbesserungen frei, etwa einen fünften Skill-Slot oder die Möglichkeit, nutzlose Items in hochwertigere Ausrüstung zu verwandeln. Außerdem erhalten wir dauerhafte Boni auf Gold- und Beutesuche oder schalten die Möglichkeit frei, aktive Talente zu verdoppeln, um sie dann mehrmals ausrüsten zu können.

Haben wir ein Projekt bezahlt, müssen wir uns anschließend auf eine zufällig generierte Mission begeben, damit das Gebäude derweil errichtet werden kann. Vor Beginn dieser Missionen legen wir noch den Level der Gegner fest und erhalten so höhere Dropchancen für Beute und Gold, außerdem können wir auf Wunsch weitere Modifikatoren hinzuschalten, durch die sich der Schwierigkeitsgrad erhöht. Leider kosten diese Modifikatoren aber eine ganze Stange Geld. Sollte die Serververbindung mal abreißen, landen wir nicht zurück in der laufenden Mission, sondern im Hauptmenü – und unsere investierten Moneten sind futsch.

Bugs und Serverprobleme

Solche Verbindungsabbrüche hatten wir während unseres Tests zum Glück nur selten. Kleinere Input-Lags traten dagegen häufiger auf, etwa beim Einsatz von Heiltränken oder beim Verkaufen von Gegenständen. Wer im Offline-Modus spielt, ist davor natürlich gefeit, kann dann aber nicht am Gruppenspiel teilnehmen. Unpraktisch für Online-Spieler: Wer eine Partie mit der Einstellung „privat" startet, kann sie danach nicht einfach für andere Spieler öffnen, sondern muss erst ins Hauptmenü wechseln. Das hat schon das acht Jahre alte Diablo 3 besser gelöst.

Doch egal in welchem Modus man auch spielt, muss man sich selbst in der Version 1.0.7 (unser letzter Stand bei Redaktionsschluss) noch auf einige Bugs gefasst machen. In unseren 70 Spielstunden blieben wir zwar von größeren Programmfehlern verschont, doch dafür traten immer wieder kleinere, nervige Schnitzer auf. So reagierten die Tooltipps im Inventar oftmals erst nach einem Klick, außerdem spawnte einmal ein Bossgegner im Endgame nicht. Vor dem letzten Patch hatten wir außerdem noch mit anderen Bugs zu kämpfen, etwa fehlenden Soundeffekten oder Fledermäusen, die sich aufgrund falsch platzierter Hitboxen nur schwer treffen ließen. Zum Release klagten manche Spieler außerdem über ihre Lagerkisten, deren Inhalt urplötzlich verloren ging, andere dagegen konnten den dritten Akt der Kampagne nicht abschließen.

Viele dieser Fehler wurden mittlerweile behoben oder zumindest abgemildert. Und tatsächlich konnten wir die Kampagne ohne größere Schwierigkeiten gleich nach dem Release durchspielen. Deshalb sehen wir Wolcen zwar nicht als ein heilloses Bug-Debakel an, doch für eine Release-Version hat es einfach noch zu viele Fehler und Kinderkrankheiten. Auch wenn sich alles davon noch mit Patches ausbessern lässt, bleibt ein bitterer Nachgeschmack: Nach vier Jahren im Early Access durfte man zu Recht ein ausgereifteres Spiel erwarten. ❑



Die Cryengine macht schicke Beleuchtung, scharfe Texturen und knallige Effekte wie diesen Kettenblitz möglich.

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„Trotz vieler Bugs und Stolperstart: Wolcen hat Potenzial!"

Dass Wolcen zu früh auf den Markt gekommen ist, dass die Serverkapazität völlig falsch bemessen war, dass die Entwickler dringend an ihrer Kommunikation arbeiten müssen – da sind wir uns vermutlich alle einig. Bei anderen Fragen gehen die Meinungen aber auseinander: Ist Wolcen nur ein müder Abklatsch von Diablo und Path of Exile? Oder hat das Spiel mehr zu bieten als hübsche Grafik? Ich sehe mich derzeit irgendwo dazwischen: Für meinen Geschmack bedient sich das Spiel zu sehr beim Blizzard-Original und vergisst dabei die eigenen Akzente. Andererseits macht die Monsterhatz einfach Spaß: Monster totklicken, Beute einsacken, wuchtige Skills ausprobieren und am Charakter rumtüfteln, das haben sich die Entwickler gut abgeschaut! Nun muss Wolcen Studios aber dringend Bugs fixen, mehr Content ins Endgame packen und das Balancing verbessern, sonst wird die Community schnell wieder zu Path of Exile oder Grim Dawn abwandern.

PRO UND CONTRA

- ➕ Schnörkelloses Hack&Slay, das sich erfolgreich bei Diablo 3 bedient
- ➕ Sehr schöne Grafik
- ➕ Wuchtige, effektreiche Kämpfe
- ➕ Offenes Klassen- und Talentesystem
- ➕ Verzweigter passiver Talentbaum
- ➕ Ordentliche Story-Kampagne
- ➕ Sehr guter orchestraler Soundtrack
- ➕ Kosmetisches Inventar
- ➕ Auch offline spielbar
- ➕ Nützliche Upgrades im Endgame
- ➖ Viele (wenn auch oft kleinere) Bugs
- ➖ Gelegentlich nervige Input-Lags
- ➖ Unausgegorenes Balancing
- ➖ Langweilige Unique Items
- ➖ Endgame wird schnell eintönig
- ➖ Detailmängel im Interface
- ➖ Berechnung der Charakter- und Zahlenwerte schwer nachvollziehbar
- ➖ Heftige Serverprobleme zum Launch



Kunai

Genre: Action-Adventure
Entwickler: TurtleBlaze
Hersteller: The Arcade Crew
Termin: 06. Februar 2020
Preis: ca. 17 Euro
USK: nicht geprüft

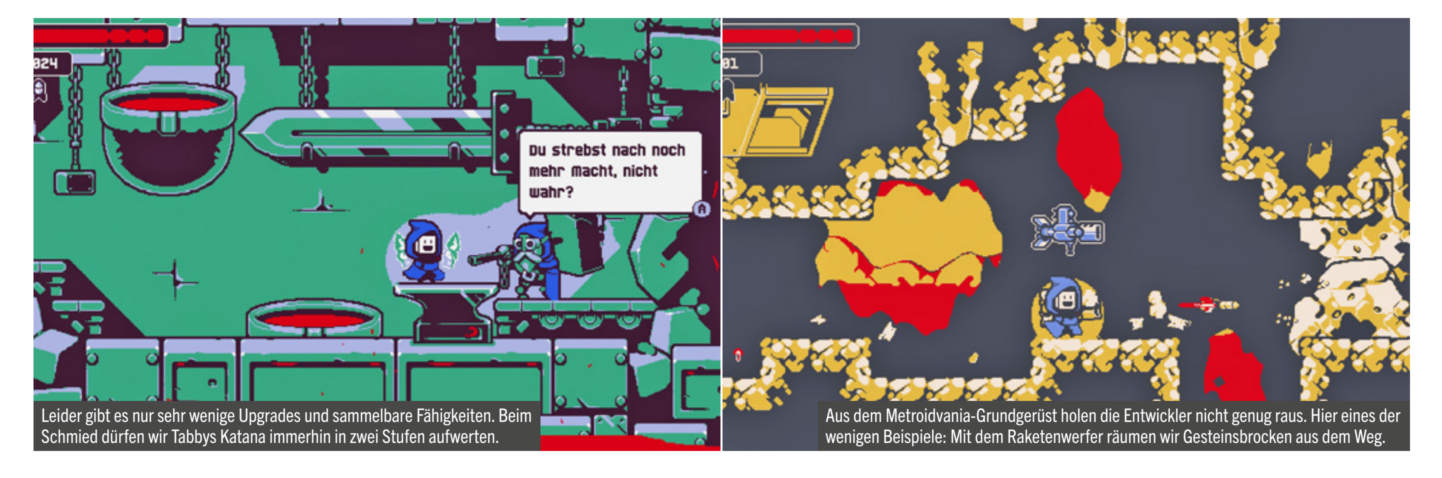
Als Ninja-Tablet gegen eine böse Roboterarmee: Aus dieser Idee strickt Kunai nur ein weiteres Metroidvania, das aber mit cooler Retro-Optik und guter Spielbarkeit punktet. **Von:** Felix Schütz

Das Metroidvania-Spitzenfeld ist heutzutage derart eng besetzt, dass viele Geheimtipps nicht die Beachtung finden, die sie verdient hätten. Kunai hat es trotzdem geschafft, aus der zweiten Reihe rauszustechen. Das verdankt es vor allem seiner liebenswert gepixelten Retro-Grafik, die auf eine streng limitierte Farbpalette setzt und damit wohlige Erinnerungen an den Game Boy Color weckt. Technisch stinkt Kunai damit zwar mächtig gegen die Konkurrenz ab, stilistisch ist es aber ein Volltreffer. Ein weiterer Pluspunkt ist Kunais liebenswerter Held: Ihr spielt Tabby, ein mutiges kleines Tablet, dem die Seele eines ehrwürdigen Ninjas innewohnt. Tabby erwacht in einer trostlosen Zukunft, in der die Menschheit fast vollständig von der bösen K.I. Lemonkus vernichtet wurde, seitdem wird die Welt von feindseligen Robotern regiert. Anfangs noch ohne Ziel oder nennenswerte Fähigkeiten, schnappt sich Tabby das nächstbeste Katana und beginnt damit, die feindlichen Blechbüchsen zu zersäbeln.

Dabei trifft der kleine Held auch auf eine Gruppe von mechanischen Freiheitskämpfern, die Lemonkus stürzen und Tabby natürlich liebend gern für ihre Zwecke einspannen wollen. Kunai fährt hier zwar eine stattliche Menge an NPCs auf, doch leider bleiben die meisten von ihnen ziemlich blass und Nebenquests gibt es so gut wie gar nicht. Immerhin haben die Figuren aber ein paar lockere Sprüche auf Lager und sorgen so für ausgelassene Stimmung.

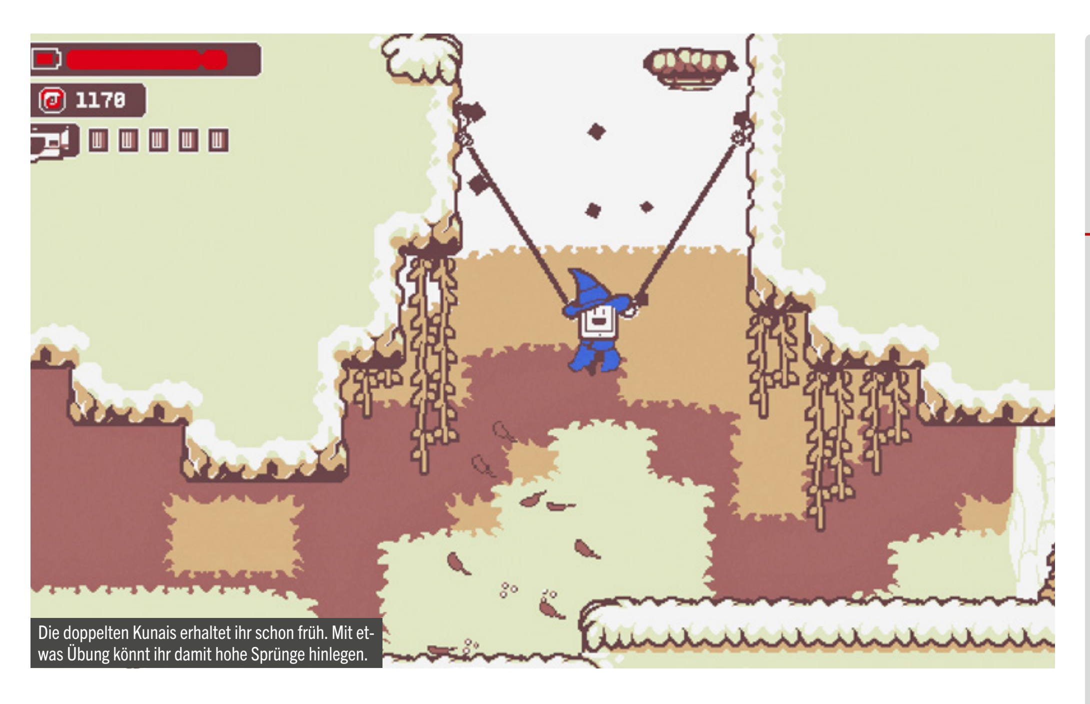
Doppelhaken hält besser

Bis ihr den Oberschurken auf die Matte schickt, dürften geübte Spieler etwa sechs bis acht Stunden brauchen. Tabbys Abenteuer folgt dabei dem klassischen Metroidvania-Grundsatz: Ihr beginnt mit nichts, sammelt Upgrades, werdet stärker und könnt so weitere Teile der Spielwelt erkunden. Dabei lernt ihr beispielsweise nicht nur den genretypischen Doppelsprung, sondern erhaltet auch schon früh zwei Kunais, die das wichtigste Feature im ganzen Spiel darstellen. Die praktischen Wurfklingen sind nämlich an zwei Seilen befestigt und haften an den meisten Oberflächen in der Spielwelt. Mit ihnen kann sich Tabby an steilen Wänden heraufziehen oder an Decken entlangschwingen – eine simple, gut umgesetzte Enterhaken-Mechanik, die dem Gameplay ein wenig Würze verleiht. Habt ihr den Bogen erst mal raus, düst ihr damit regelrecht durch die Levels und erledigt eure



Leider gibt es nur sehr wenige Upgrades und sammelbare Fähigkeiten. Beim Schmied dürfen wir Tabbys Katana immerhin in zwei Stufen aufwerten.

Aus dem Metroidvania-Grundgerüst holen die Entwickler nicht genug raus. Hier eines der wenigen Beispiele: Mit dem Raketenwerfer räumen wir Gesteinsbrocken aus dem Weg.



Die doppelten Kunais erhaltet ihr schon früh. Mit etwas Übung könnt ihr damit hohe Sprünge hinlegen.

Gegner im Nu, das macht Laune! Hin und wieder stehen auch ordentlich gemachte Bosskämpfe an, in denen ihr die Angriffsmuster des Gegners lernen und natürlich eure Kunais beherrschen müsst. Bis auf den letzten Boss, der überraschend knifflig ausfällt, sind die Gefechte allerdings nie zu schwer geraten, auch unerfahrene Spieler sollten da nicht mehr als ein paar Anläufe brauchen.

Wenig Waffen und Upgrades

Neben Tabbys Katana, das ihr in zwei Stufen aufleveln dürft, erhaltet ihr im Spielverlauf auch noch drei verschiedene Schusswaffen. Die sind nicht nur hilfreich im Kampf gegen Lemonkus' Roboterarmee, sondern erfüllen auch praktische Funktionen: Mit Wurfsternen aktiviert Tabby zum Beispiel entfernte Schalter und der Raketenwerfer räumt schwere Gesteinsbrocken aus dem Weg. Mit den Maschinenpistolen kann euer kampfwütiges Tablet außerdem größere Abgründe überwinden, indem es einfach im Sprung nach unten ballert und sich so eine Weile in der Luft hält. Alle Waffen lassen sich in einem sehr überschaubaren Upgrade-Menü noch ein wenig verbessern. Dazu müsst ihr einfach Währung einsammeln, die besiegte Gegner hinterlassen.

Für die relativ kurze Spielzeit geht das Angebot zwar noch in Ordnung, doch gerade im Genrevergleich hat Kunai einfach zu wenig Waffen, Ausrüstung und Upgrades zu bieten. Hält man beispielsweise ein Hollow Knight oder Steamworld Dig 2 dagegen, die von Anfang bis Ende mit Verbesserungen und lohnenswerten Secrets motivieren, landet Kunai klar auf den hinteren Rängen. Hier wäre mehr tatsächlich auch mehr gewesen.

Für Kenner nur zweite Wahl

Dafür kann Kunai aber mit sauberem Spielfluss und solidem Leveldesign punkten. Tabbys Reise führt euch durch verschiedene, oft vertikal aufgebaute Levels, darunter Fabriken, Wüsten, Wälder oder eine unterirdische Bahnstation, später seid ihr auch in einer Roboterstadt und einer ausgedehnten Mine unterwegs. Dort gibt es zwar nur wenig zu entdecken, immerhin haben die Leveldesigner aber einige Kisten hinter passierbaren Wänden versteckt. Darin erbeutet ihr gelegentlich Herzteile, mit denen sich Tabbys Lebensbalken erweitern lässt. Außerdem findet ihr häufig Kopfbedeckungen, die zwar keinen spielerischen Effekt haben, aber zumindest Tabbys Look verändern. Um wirklich alles zu finden, müsst ihr mehrmals in alte Gebiete zurückkehren, typisch für Metroidvanias. Das geht dank der Kunais zwar relativ flott, trotzdem hätten wir uns aber eine Art von Schnellreisesystem gewünscht. Auch das kommt auf unsere lange Liste mit Verbesserungsvorschlägen, die wir für einen zweiten Teil hätten. Denn obwohl es Kunai noch nicht ganz in die Oberliga schafft, wäre uns ein neues Abenteuer mit Tabby sehr willkommen – das darf dann auch gerne ein wenig größer und ambitionierter ausfallen. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



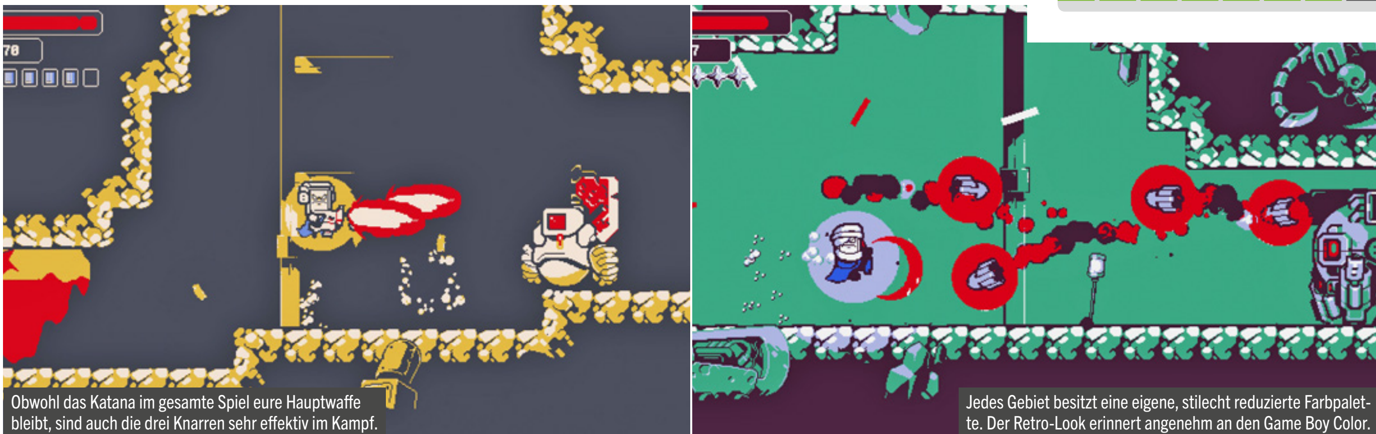
„Grundsolides Metroidvania, das aber zu wenig eigene Akzente setzt."

Kunai liefert rundum sympathische Metroidvania-Action, der es aber an Ideen und Inhalten fehlt. Trotzdem habe ich Kunai gerne durchgespielt, schließlich haben die Entwickler viele Grundlagen gut hinbekommen: einen liebenswerten Helden, flottes Tempo, gutes Spielgefühl, hübsche Retro-Optik mit Game-Boy-Color-Charme. Doch für meinen Geschmack macht Kunai einfach nicht genug daraus: Das Platforming verlässt sich sehr auf die griffige Enterhaken-Mechanik, nutzt sich dadurch aber nach einer Weile ab. Auch die Action macht Spaß, entwickelt sich aufgrund der dünnen Waffenauswahl aber nie so richtig weiter. Und beim Erkunden hätte ich mir mehr Upgrades oder zumindest ein paar launige Nebenquests gewünscht. Kunai bleibt darum unter seinen Möglichkeiten und zieht im Vergleich zu einem Hollow Knight, Steamworld Dig 2 oder Ori klar den Kürzeren. Als Geheimtipp aus der zweiten Reihe ist Kunai aber trotzdem eine Empfehlung wert – wenn man nicht zu viel erwartet.

PRO UND CONTRA

- ➕ Griffige 2D-Plattformer-Action
- ➕ Ninja-Tablet als sympathischer Held
- ➕ Die doppelten Kunai-Enterhaken sorgen für Tempo beim Erkunden
- ➕ Cooler Retro-Grafikstil weckt Erinnerungen an den Game Boy Color
- ➕ Solides Leveldesign
- ➕ Ordentliche Bosskämpfe
- ➕ Gelungener Soundtrack passt prima zur Retro-Präsentation
- ➕ Fairer Preis (17 Euro)
- ➖ Nur vier Waffen
- ➖ Sehr wenige Fähigkeiten und freischaltbare Upgrades
- ➖ Hüte ohne spielerische Auswirkung
- ➖ Kaum Nebenaufgaben oder Puzzles
- ➖ Secrets motivieren nicht genug
- ➖ Etwas ungenaue Karte
- ➖ Keine Schnellreise
- ➖ Mit 6 bis 8 Stunden recht kurz





Obwohl das Katana im gesamte Spiel eure Hauptwaffe bleibt, sind auch die drei Knarren sehr effektiv im Kampf.

Jedes Gebiet besitzt eine eigene, stilecht reduzierte Farbpalette. Der Retro-Look erinnert angenehm an den Game Boy Color.

PC Games HIT-AWARD 9/10

PC Games STIL

Hach, was gibt es schöneres als das unbeschreibliche Gefühl, sich zu verlieben. Das Pärchen Florence und Krish wirken wie füreinander geschaffen. Aber kann das wirklich „für immer und ewig" halten?

Genre: Adventure
Entwickler: Mountains
Hersteller: Annapurna Interactive
Termin: 13. Februar 2020
Preis: ca. 6 Euro
USK: ab 12 Jahren

Florence

In der wunderschönen interaktiven Graphic Novel von Mountains geht es um die emotionale Liebesgeschichte von Florence und Krish und um das Gefühlschaos, das eine Liebesbeziehung mit sich bringt.

Von: Maci Naeem Cheema

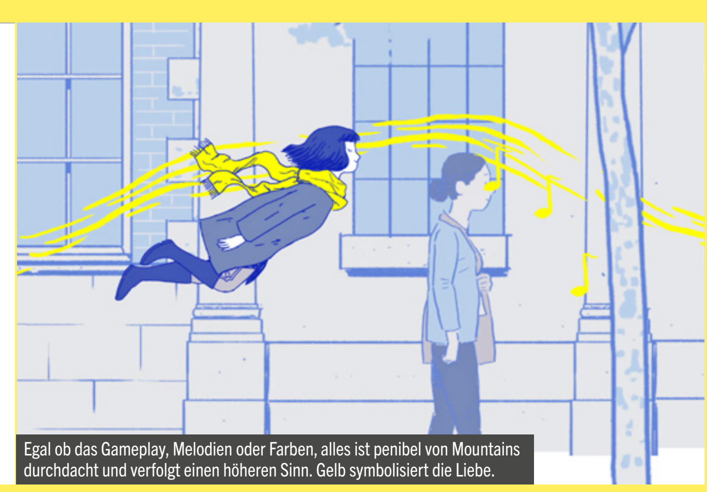
Die großartige interaktive Graphic Novel Florence wurde bereits im Jahr 2018 als Mobile-Titel veröffentlicht. Damals konnte das charmante Minispiel für ordentlich Aufsehen sorgen! Kein Wunder, Florence setzt die Schönheit und Aufregung des Verliebtseins beeindruckend intelligent und charmant um. Das ist im Bereich der Videospiele enorm selten. Zwar spielt die Liebe öfter eine große Rolle, das Gefühl des Verliebens mit all seinen unterschiedlichen Aspekten wird jedoch recht selten von Entwicklern in Angriff genommen. Florence hingegen wirkt fast so, als wäre es kinderleicht, das Gefühlschaos und all die verschiedenen Phasen einer Beziehung interaktiv umzusetzen. Zwar ist man mit dem Indie-Titel nur maximal 45 Minuten beschäftigt, wie schwer es ist, von den beiden Protagonisten loszulassen, spricht jedoch eine deutliche Sprache. Nun erscheint Florence endlich auch für weitere Plattformen, unter anderem für den PC und die aktuellen Konsolen. Wir klären auf, was das Erstlingswerk des australischen Studios Mountains zu so einer intensiven Erfahrung macht und warum Florence zu den ganz großen Kunstwerken der letzten Jahre zählt.

Die Schönheit des Verliebens

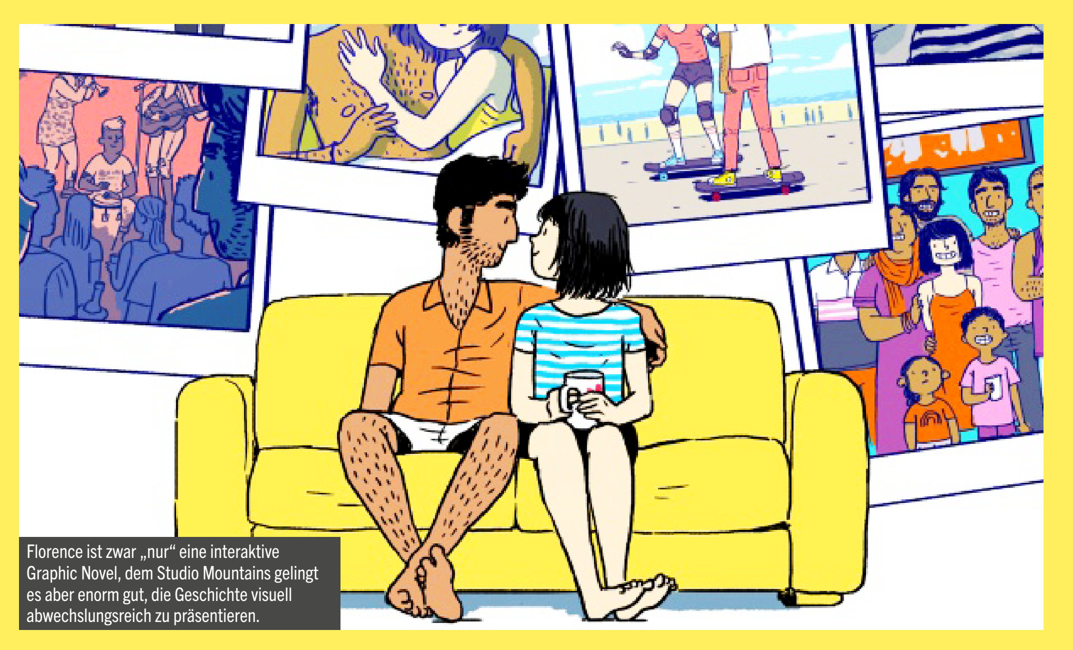
Unsere Protagonistin, Florence Yeoh, ist 25 Jahre alt und befindet sich in einer Situation, die vermutlich jedem bekannt vorkommen sollte. Ihrem Leben fehlt es schlicht an Aufregung und Bedeutung. Ihr Alltag besteht aus Arbeit, Schlafen, zu viel Zeit auf Social-Media-Kanälen und immer wieder aufkommenden Fragen ihrer Mutter bezüglich ihrer planlosen Zukunft. Wann heiratet Florence und wieso hat sie in ihrem Alter keinen festen Partner? Wann wird sie endlich erwachsen? Die Routine und Monotonie haben ihr Leben fest im Griff.



Florence zeigt die Gefühlswelt der Protagonistin überzeugend und einfallsreich. Aus dieser freischaltbaren Konzeptgrafik entstand die Spielgrafik rechts.



Egal ob das Gameplay, Melodien oder Farben, alles ist penibel von Mountains durchdacht und verfolgt einen höheren Sinn. Gelb symbolisiert die Liebe.



Florence ist zwar „nur“ eine interaktive Graphic Novel, dem Studio Mountains gelingt es aber enorm gut, die Geschichte visuell abwechslungsreich zu präsentieren.

Doch eines Tages spaziert Florence mit Kopfhörern durch die Straßen ihrer Heimatstadt und wird dann durch den leeren Akku ihres Handys davon abgehalten, Popmusik zu lauschen und Beiträge ihrer Freunde zu liken. Nun gezwungen, sich mit ihrer Umgebung auseinanderzusetzen, fällt ihr Fokus schnell auf die wundervollen Klänge eines Cellos, welches irgendwo in ihrer Nähe gespielt wird. Atemberaubend in Szene gesetzt folgt Florence intuitiv der wundervollen Musik und trifft so den charmanten Musiker Krish, der ihre Welt für immer verändern wird.

Simpel und doch grandios

Wir erleben in den folgenden Kapiteln, wie Krish und Florence sich näherkommen und wie sie ihr erstes Date erleben. Das Gameplay ist zwar stark minimalistisch, aber dermaßen clever umgesetzt, dass man nur schwierig wieder aus dem Schwärmen herauskommt. Das immer leichter werdende Gespräch zwischen den beiden wird zum Beispiel durch immer größere und leichter zu setzende Puzzleteile porträtiert, die wir zu einer Sprechblase zusammenbasteln müssen. Jeder kennt das Gefühl, wenn einem in den ersten Gesprächsminuten schlicht die Worte fehlen. Man ist nervös, hat Herzrasen und weiß einfach nicht, was man sagen soll. Man möchte keinesfalls uninteressant auf die andere Person wirken. Doch je länger das Gespräch läuft, desto leichter und natürlicher flattern Gedanken und Sätze durch den mit Emotionen gefüllten Raum. Die Beziehung zwischen Florence und Krish wird in all ihren Facetten brillant umgesetzt. Wir erleben, wie die beiden zusammenziehen, wie sie sich von ihren Zukunftsträumen erzählen, aber auch schwierige und traurige Momente sind Teil der hochemotionalen Reise. Der erste Streit wird, wie auch schon das erste Date, durch Puzzleteile und Sprechblasen dargestellt. Diesmal werden die Fragmente aber mit jeder Aussage komplexer, da sich beide immer weiter voneinander entfernen und verletzen. Florence ist bittersüß und nutzt die Möglichkeiten des Mediums Videospiel eindrucksvoll. Zusätzlich bietet Florence einen wunderschönen Soundtrack.

Musik als Sprache der Liebe

Melodien werden nämlich nicht nur genutzt, um die vielen Gefühle des Paares greifbarer zu machen, sie sind ebenfalls fester Bestandteil des Storytellings. Florence wird durch das Piano verkörpert, Krish hingegen vom Cello. Nimmt man die Einzelteile von Florence zusammen, so entsteht ein Gesamtwerk, das nicht nur im Spielekosmos seinesgleichen sucht. Und was wären wir nur für gefühllose Roboter, würden wir euch so eine Perle einfach vorenthalten. Richtig? ❑

MEINE MEINUNG

Maci Naeem Cheema



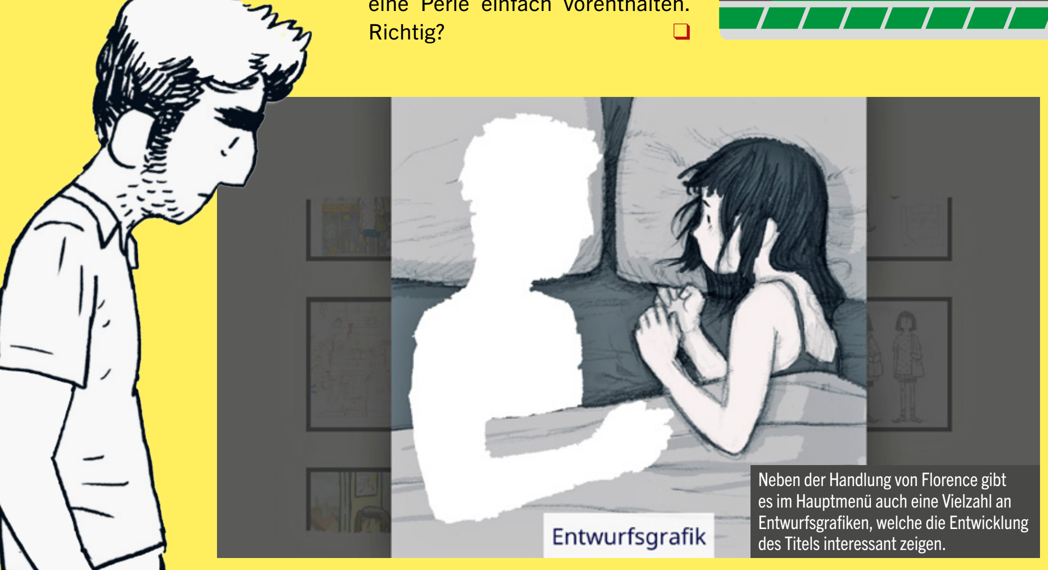
„Florence ist ein Titel, den jeder gespielt haben sollte. Wunderschön herzzerreißend!“

Florence porträtiert das Verlieben und all die Schwierigkeiten einer Liebesbeziehung auf wundervolle Art und Weise. Wenn Leute mich fragen, warum ich so fasziniert von Spielen bin, dann ist eines der Beispiele, das ich sehr gerne nutze, das wundervolle Adventure Florence. Die Liebesgeschichte rund um Florence und Krish wird mit allen Mitteln, die den Entwicklern im Bereich der Videospiele zur Verfügung stehen, herzzerrreißend schön präsentiert. Game-Design-Entscheidungen sind auf der einen Seite so simpel, dass sie für jeden Menschen zugänglich sind, auf der anderen Seite aber so durchdacht, dass selbst Spiele-Veteranen staunen. Die Musik unterstreicht jede Szene wundervoll emotional, nimmt aber zusätzlich eine große Rolle im Storytelling ein. Manche Momente sind so schön, dass man sich nicht daran satt sehen kann. Die Liebe ist, was jeden einzelnen Menschen auf dieser Welt vereint. Und ein Werk, welchem es gelingt, dieses unbeschreibliche Gefühl einzufangen, verdient nicht weniger als genau das: Liebe.

PRO UND CONTRA

- ➕ Eine wundervolle und hochemotionale Liebesgeschichte, die mit charmanten Protagonisten überzeugt
- ➕ Ein atemberaubender Soundtrack, der noch lange nach dem Spiel im Kopf hängen bleibt
- ➕ Visuell sehr schön und abwechslungsreich umgesetzt
- ➕ Sehr cleveres und zugängliches Design
- ➕ Gelungene Switch-Umsetzung
- ➖ Mit ca. 30-45 Minuten Spielzeit sehr kurz

WERTUNG 9



Neben der Handlung von Florence gibt es im Hauptmenü auch eine Vielzahl an Entwurfsgrafiken, welche die Entwicklung des Titels interessant zeigen.

Genre: Adventure
Entwickler: One O One Games
Hersteller: Daedalic Entertainment
Termin: 19. Februar 2020
Preis: ca. 17 Euro
USK: ab 16 Jahren

The Suicide of **Rachel Foster**

Im Mystery-Adventure von Daedalic Entertainment erlebt ihr einen ebenso spannenden wie belastenden Horrortrip, den ihr so schnell nicht vergessen werdet.

Von: Wolfgang Fischer

Nach dem Tod von Nicole Wilsons Eltern erbt die junge Frau das mittlerweile recht heruntergekommene Familienhotel Timberline in den Bergen Montanas. Sie beschließt, sich dort mit dem Familienanwalt zu treffen, um den Verkauf der Immobilie über die Bühne zu bringen. Als sie an jedoch in das Hotel zurückkehrt, das sie zehn Jahre zuvor überstürzt mit ihrer Mutter verlassen hat, wird sie von einem unerbittlichen Schneesturm überrascht. Es bleibt ihr nichts anderes übrig, als mehrere Tage alleine und abgeschnitten von der Außenwelt im Hotel zu verbringen. Ihr einziger Verbündeter ist ein hilfsbereiter junger Bundesagent, mit dem sie über eines der ersten Mobiltelefone der Welt (The Suicide of Rachel Foster spielt im Jahr 1993) in Verbindung treten kann. Je mehr Zeit Nicole im Timberline verbringt, desto stärker kommen ihre Erinnerungen an die Vergangenheit zurück. Vor allem die Erinnerungen an den mysteriösen Selbstmord des minderjährigen Mädchens Rachel Foster, mit dem Nicoles Vater eine verhängnisvolle Affäre hatte. Und mit jedem Tag im Gebirge wächst auch das Gefühl, dass Nicole vielleicht doch nicht ganz alleine im Hotel ist …

Auf Stanley Kubricks Spuren

Schon nach wenigen Minuten wird klar, dass sich die italienischen Entwickler von One O One Games, gerade was die Optik und das Setting angeht, stark von Kubricks Filmfassung von The Shining inspirieren ließen. Und warum nicht? Schließlich eignet sich ein derartiger Rahmen (leeres Gebirgshotel im Winter, abgeschnitten von der Außenwelt) hervorragend, um eine gruselige Geschichte zu erzählen. The Suicide of Rachel Foster ist unterteilt in mehrere Abschnitte bzw. Tage, die erst dann enden, wenn Nicole ein paar Aufgaben erledigt hat. Der ganze


Entscheidende Interaktionen im Spiel werden entsprechend inszeniert. Hier öffnen wir eine Tür, ohne zu wissen, was uns dahinter erwartet.


Im Laufe des Spiels findet ihr ein Richtmikrofon, das aber nur einmal Anwendung findet.



Heldin Nicole versucht das Mysterium um Rachels Tod anhand von Hinweisen aufzuklären.

Ablauf ist sehr stark vorgegeben. Es gibt keine Möglichkeit, von der Geschichte abzuweichen. Das geht so weit, dass ihr manche Gegenstände erst an einem bestimmten Punkt in der Story überhaupt aufnehmen und benutzen könnt, selbst wenn ihr diese schon zu einem früheren Zeitpunkt bei euren Streifzug durch das große, extrem verwinkelte Gebäude gefunden habt.

Mehr Walking Simulator als Echtes Adventure

Aus Gameplay-Sicht gibt es einen keinen Grund, abseits der jeweiligen Aufgaben das Hotel bis in den kleinsten Winkel zu erkunden. Warum? Weil das Spiel abseits der wirklich packenden, gut erzählten Story einfach wenig bis gar nichts an zusätzlicher Beschäftigung bietet. Keine großartigen Secrets, keine sammelbaren Gegenstände und auch sonst keine Überraschungen. Dazu kommt, dass ihr jeden wichtigen Raum des Hotels, das ihr in Ego-Perspektive erkundet, an einem bestimmten Zeitpunkt der Story sowieso besuchen müsst. Man findet zwar hier und da Gegenstände, die man näher betrachten kann, aber das trägt weder zum Spielspaß noch zur Vertiefung der Geschichte bei. Ihr könnt nur Gegenstände einstecken, um sie an anderer Stelle zu benutzen, wenn das durch die Spielprogression gerade vorgesehen ist. Eine Ausnahme zu dieser Regel stellen drei Gebrauchsgegenstände dar, die ihr nicht zwingend braucht, um das Spiel abzuschließen. Sie sind hier und da aber ganz nützlich. Mithilfe einer Polaroid-Kamera und einer Lampe könnt ihr dunkle Ecken ausleuchten. Das Richtmikrofon benutzt ihr im Laufe der Story nur einmal, danach verstaubt es im Inventar. Betrachtet man nur die Spielmechanik, ist The Suicide of Rachel Foster mehr Walking Simulator als vollwertiges Adventure. Etwas nervig ist auch das automatische Speichersystem, das den Spielstand jeweils nur nach abgeschlossenen Tagen sichert.

Geniale Atmosphäre

Aber auch wenn The Suicide of Rachel Foster im Hinblick auf Gameplay-Finessen einiges vermissen lässt, brilliert das dritte Spiel der recht unbekannten italienischen Entwickler in anderen Bereichen. Die Story ist wirklich packend und ein Stück weit auch belastend. Die Atmosphäre ist stets gut, an manchen Stellen sogar großartig. Einen großen Anteil daran hat die Soundkulisse, die einem mehr als einmal einen kalten Schauer über den Rücken jagt. Immer wieder knarrt, klirrt und klappert es, Fensterläden schlagen, Wasser plätschert. Man hat ständig das Gefühl, beobachtet zu werden und dass jeden Moment etwas Schlimmes passieren könnte. Gerade zu Beginn waren wir sehr bedächtig bei der Erforschung des alten Gemäuers und haben oft zögerlich um die Ecke gelugt, bevor wir uns in einen neuen Gang getraut haben. Richtig gut gefallen haben uns die exzellent ausgewählten englischen Sprecher, deren Dialoge aber mit guter deutscher Übersetzung untertitelt sind. Die Tatsache, dass die Interaktion mit Gegenständen stark limitiert und das Abenteuer extrem geskriptet ist, ermöglicht es den Entwickler zudem, die Höhepunkte ihrer Geschichte sehr pointiert zu setzen. Während der gesamten Spieldauer von etwa vier bis fünf Stunden kommt daher keine Langeweile auf. ❑

MEINE MEINUNG

Wolfgang Fischer



„Eine außergewöhnliche Erfahrung, aber kein allzu gutes Spiel“

The Suicide of Rachel Foster lebt komplett von der tollen, gruseligen Atmosphäre des Hotels, der packenden Geschichte und den richtig guten englischen Sprechern. Parallelen zu Stephen Kings Buch The Shining oder besser gesagt Kubricks Verfilmung sind unübersehbar. Es gelingt den italienischen Entwicklern aber, sich ausreichend von dieser Inspiration zu lösen, um ihre eigene Geschichte gut in Szene zu setzen. The Suicide of Rachel Foster ist durchgehend spannend, weil man immer das Gefühl hat, dass gleich etwas Schlimmes passieren könnte, ohne zu wissen, ob es sich um paranormale oder weltliche Gefahren handelt. Dabei kommt das Spiel komplett ohne Jumpscares oder übertriebene Gewalt aus. Die braucht es bei der belastenden Geschichte auch nicht. The Suicide of Rachel Foster ist für mich, gerade wegen des sehr reduzierten Adventure-Gameplays auch weniger ein Spiel, sondern vielmehr ein gut inszenierter, interaktiver Thriller. Wobei die Interaktionen an manchen Stellen regelrecht nerven, weil sie eben nur an bestimmten Stellen funktionieren oder unwichtige Details vermitteln.

PRO UND CONTRA

- ➕ Tolle Gruselatmosphäre
- ➕ Durchgehend spannend
- ➕ Sehr gute (englische) Sprecher
- ➕ Taschenlampe, Mikrofon und Polaroid-Kamera als benutzbares Inventar …
- ➖ … das jedoch viel zu selten oder gar nicht benötigt wird
- ➖ Wenig Interaktionsmöglichkeiten mit der Umgebung
- ➖ Stark geskriptete Story, wenig spielerische Freiheiten
- ➖ Keine nennenswerten Rätsel oder Denkaufgaben
- ➖ Leicht enttäuschende Endsequenzen





Die Untersuchung von Rachels Tod konfrontiert die Protagonistin Nicole mit ihrer eigenen Vergangenheit.


Der Weihnachtsbaum täuscht. The Suicide of Rachel Foster ist alles andere als besinnlich.

DER **EINKAUFSFÜHRER**

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-**Shooter** (Einzelspieler)

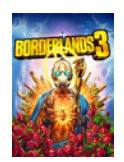
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 3

Größer, besser und mit noch mehr Chaos geht es diesmal nicht nur auf Pandora auf die wilde Jagd nach mit Schätzen gefüllten Kammern. Actionreiche Kämpfe und massenhaft Loot sorgen für jede Menge Spielspaß.

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: 2K Games



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



Doom

Die alte Schule ist wieder da! Id Software vermischt bekannte Gameplay-Elemente aus den ersten beiden Teilen mit einer modernen Shooter-Mechanik. Das Ergebnis: Die einen lieben es, die anderen finden es etwas altbacken.

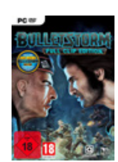
Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



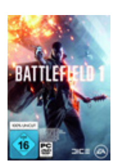
Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-**Shooter** (Mehrspieler)

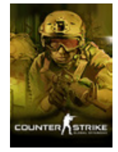
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial. Vor allem für Wettkampfspieler gibt's keine Alternative.

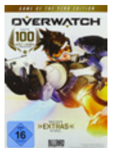
Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

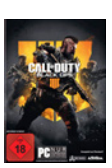
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Team Fortress 2

Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Onlinegefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Getestet in Ausgabe: 12/07
Publisher: Valve



Call of Duty: Black Ops 4

Unser Haus-und-Hof-Finne Matti war beim Testen ganz aus dem Häuschen und sprach vom „besten Call of Duty seit Jahren". Recht hat er, der lustige Nordmann, denn in Sachen Multiplayer wird hier höchste Qualität serviert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Rollenspiele

Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Dark Souls 3

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.

Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco



Deus Ex: Mankind Divided

In einer faszinierenden Cyberpunkwelt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp. Ähnlich gut wie der Vorgänger Human Revolution.

Getestet in Ausgabe: 09/16
Publisher: Square Enix



Diablo 3: Reaper of Souls

Das Add-on macht Diablo 3 zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber.

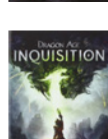
Getestet in Ausgabe: 05/14
Publisher: Blizzard Entertainment



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!

Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



Mass Effect Trilogy

Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der Trilogy-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Publisher: Electronic Arts



Path of Exile

Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games

Draugen

Das Spiel erschien bereits vor fast einem Jahr, lief aber sehr unter dem Radar und fiel auch bei uns durchs Raster. Dabei hatte ich persönlich den Titel von Anfang an auf dem Zettel, weil er von Rangar Tornquist und Red Thread Games kommt. Tornquist ist der Schöpfer der The-Longest-Journey-/Dreamfall-Reihe und mit Red Thread Games hat er Dreamfall Chapters gemacht, das ich sehr gemocht habe. Draugen ist ein Walking Simulator im Stile von Gone Home. Im Jahre 1923 schlüpft der Spieler in die Rolle von Edward Charles Harden, einem amerikanischen Reisenden, der nach Norwegen kommt, um seine verschwundene Schwester zu suchen. Begleitet wird er von der jungen Alice, die von der ersten Sekunde des Spiels an durch ihren aufgeweckten Charakter zu den Highlights gehört. Sie erleben eine Story mit ein paar interessanten Wendungen, die stets die Spannung aufrechterhalten. Ein gelungenes kurzes Abenteuer für Genießer. **Matthias Dammes**





Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition

Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco



Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6: Gathering Storm

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

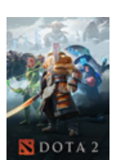
Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



Dota 2

Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme: Dota 2 fesselt dank großer Heldenauswahl und hohen taktischen Anspruches weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: League of Legends.

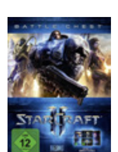
Getestet in Ausgabe: -/-
Publisher: Valve



Shadow Tactics: Blades of Shogum

Forderndes Ninja-Schleichspiel nach Commandos-Muster. Im feudalen Japan schaltet ihr schlaue KI-Gegner aus und wurstelt euch mit einem fünfköpfigen Expertenteam durch die 20 Stunden lange Kampagne. Im Genre aktuell alternativlos.

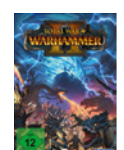
Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Daedalic Entertainment



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

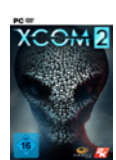
Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



Total War: Warhammer 2

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega



XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

Adventures

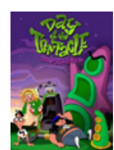
Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

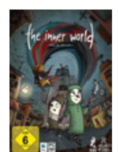
Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

Steel Division 2: The Fate of Finland

Als gebürtiger Finne hat es mich natürlich sehr gefreut, dass für eines meiner aktuell liebsten Echtzeitstrategie-Spiele eine kleine, aber feine Erweiterung erschienen ist, die sich mit den letzten Monaten des Zweiten Weltkrieges im hohen Norden beschäftigt. In The Fate of Finland setzt die zahlenmäßig haushoch überlegene Rote Armee alles daran, die schlecht ausgerüstete, aber trotzdem kampfstarke finnische Armee zur Kapitulation zu zwingen. Insgesamt stecken in der Erweiterung sage und schreibe 200 neue Einheiten, wobei viele davon – etwa einige Panzermodelle, Flugzeuge sowie Geschütze – in einer sehr ähnlichen Form bereits im Hauptspiel enthalten sind. Die wichtigste Neuerung des DLCs ist aber die umfangreiche strategische Kampagne für den rundenbasierten Armeegeneral-Modus. Hier kann man sich entweder für die angreifende Leningrader Front oder die finnischen Verteidigungstruppen entscheiden und so Dutzende von Bataillonen und Einheiten an der Karelischen Landenge befehligen. Mit der Kampagne ist man gut und gerne zig Stunden beschäftigt, wenn man denn alle Schlachten im Echtzeit-Modus selbst ausfechtet. Neben der Kampagne und den frischen Einheiten enthält der DLC zudem zwei historische Schlachten sowie zwei neue Karten für den Mehrspielermodus. In Anbetracht des recht güngstigen Preises von knapp 15 Euro kann ich die Erweiterung nur weiterempfehlen – auch an Steel-Division-2-Spieler, die bisher kaum Interesse für den Verlauf des Zweiten Weltkrieges im hohen Norden gehabt haben. **Matti Sandqvist**



Rennspiele

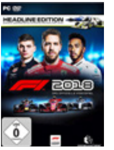
Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



F1 2018

Noch einmal besser: Nachdem die Rennspielreihe schon im vergangenen Jahr zeigte, wie viel Fahrspaß in der Formel-1-Lizenz steckt, legt die 2018er-Edition durch Gameplay-Verbesserungen und neue Inhalte noch einen drauf.

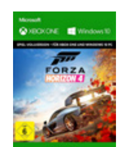
Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Codemasters



Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft



Forza Horizon 4

Wenn ein neues Forza Horizon erscheint, ist ihm ein Platz in dieser Liste quasi garantiert: Noch einmal besser als der geniale Vorgänger, führt an dieser Open-World-Racer-Referenz definitiv kein Weg vorbei.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Microsoft



Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

Yes, Your Grace

Ein Mix aus Mittelalter-Adventure und Manager-Simulation, der euch das Regentenleben ordentlich schwer macht: Als König ist es euer Job, täglich Untertanen zu empfangen und ihren Sorgen und Nöten zu lauschen. Dabei müsst ihr festlegen, wie ihr eure knappen Ressourcen einteilt: Wer erhält einen Goldzuschuss für seine Taverne, wem schickt ihr die Heilerin ins Dorf? Eure Entscheidungen haben Folgen: Als euer Königreich von einem Krieg bedroht wird, müsst ihr ein Heer aufstellen, Allianzen schmieden, euer Volk einschwören und eure Familie vor dem Schlimmsten bewahren. Klingt komplex, spielt sich aber simpel und leider auch recht eintönig: Ihr klickt euch im Grunde nur durch ein paar Räume eurer Burg, führt Dialoge, teilt Ressourcen ein – und dann wiederholt sich das Spiel am nächsten Tag. Überraschende Wendungen und das nagende Gefühl, man würde einen Riesenfehler nach dem nächsten begehen, machen das Königsdrama trotzdem unerwartet spannend. Yes, Your Grace kostet 17 Euro und ist nur fünf bis acht Stunden lang, bietet aber einen gewissen Wiederspielwert. **Felix Schütz**



Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.



Final Fantasy 14: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

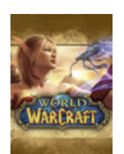
Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment



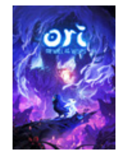
Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Ori and the Will of the Wisps

Oris zweites Abenteuer ist ein grafisch umwerfender Metroidvania-Plattformer mit toller Spielbarkeit, verbesserten Kämpfen, grandiosem Soundtrack und einer Story, die zu Tränen rührt. Tipp: Spielt vorher den großartigen Vorgänger!

Getestet in Ausgabe: 04/20
Publisher: Microsoft



A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Home Interactive



Dishonored: Die Maske des Zorns

Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Der Nachfolger bietet mehr vom guten Spielprinzip mit toll gestalteten Levels.

Getestet in Ausgabe: 11/12
Publisher: Bethesda



Tom Clancy's The Division 2

Vollgepackt mit massig Inhalten, verbessertem Gameplay sowie einem detaillierten und abwechslungsreichen Washington D.C., macht das Spiel die Mängel seines Vorgängers vergessen. Der neue Maßstab für Loot-Shooter.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Ubisoft



Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspieler-Part und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

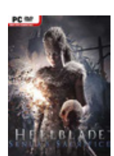
Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

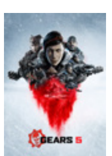
Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



Gears 5

Ein spektakulär inszeniertes Action-Abenteuer mit widerlichen Gegnern, fetten Wummen und markigen Sprüchen. Im neuen Teil bietet die Gears-Reihe dank Bot Jack auch eine taktische Komponente und Open-World-Flair!

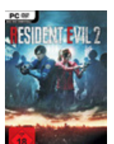
Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: Microsoft



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



Shadow of the Tomb Raider

Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix

Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



Anno 1800

Zurück im historischen Setting, knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Dazu begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Die Sims 3

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Getestet in Ausgabe: 07/09
Publisher: Electronic Arts



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von Theme Hospital beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega

Sportspiele

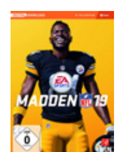
Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix



Special Interest

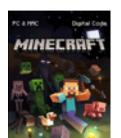
Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet Inside mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



Minecraft

In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Microsoft



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



Rayman Legends

Brillantes 2D-Hüpfspiel in fantastischer Zeichentrickgrafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln von großartigen Ideen und spielen sich spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger Origins inklusive!

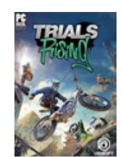
Getestet in Ausgabe: 10/13
Publisher: Ubisoft



Tekken 7

Exzellentes Prügelspiel mit hervorragender Steuerung und hochkomplexem Kampfsystem. Wer sich nicht von der abgefahrenen Japan-Thematik abschrecken lässt, bekommt hier einen würdigen Thronerben der Street-Fighter-Serie.

Getestet in Ausgabe: 07/17
Publisher: Bandai Namco



Trials Rising

Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft



Celeste: **Farewell**

Mit Celeste schuf das Indie-Team Matt Makes Games eines meiner liebsten Videospiele aller Zeiten. Sowohl bezüglich der Atmosphäre und der Handlung als auch hinsichtlich des in den späteren und optionalen Levels brutal schweren, aber zu jeder Zeit fairen Gameplays packte mich der melancholische 2D-Hüpfer wie kaum ein anderer Titel in den letzten zehn, zwanzig Jahren. Schlimm also für mich, dass die Entwickler kategorisch ausschließen, jemals eine Fortsetzung zu machen. Als gar nicht mal so kleines Trostpflaster fügten sie dem Spiel dafür vor einigen Monaten mit Farewell kostenlos ein Epilog-Kapitel hinzu, das es in sich hat! Es führt die Geschichte zu einem befriedigenden Abschluss, nachdem schon das „normale" Ende sehr gelungen war, und bringt zudem Hüpfherausforderungen mit sich, die sich gewaschen haben. Manche davon sind auf einer Stufe mit den härtesten Abschnitten aus dem Hauptspiel! Gut 15 Stunden habe ich benötigt, um Farewell abzuschließen, bin dabei Tausende Tode gestorben und habe doch zu keiner Minute den Spaß daran verloren. Hier wird so dermaßen hohe Qualität geboten, dass man einfach nie frustriert ist. Der Frust kam erst später, als ich mir auf YouTube einen Speedrun angeguckt habe, der knapp 18 Minuten gedauert hat … Jetzt muss ich mir nur noch diese verdammte versteckte Mondbeere holen. Zurück auf den Berg! **Lukas Schmid**



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.



Editors'-Choice-Award Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität spricht Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.



IKONEN DER SPIELEINDUSTRIE TEIL 5

Sid Meier

Genialer Kreativkopf mit einem Händchen für Hits

66 Jahre alt und hoffentlich noch lange in der Spieleentwicklung aktiv: Designer-Legende Sid Meier. (Bild: Firaxis Games)

Am 24. Februar 2020 feierte der Schöpfer von Klassikern wie F-15 Strike Eagle, Pirates!, Civilization, Gettysburg! und Alpha Centauri seinen 66. Geburtstag. Die Rede ist natürlich von Sid Meier. Wir gratulieren herzlich – und nehmen das Schnapszahl-Jubiläum zum Anlass, die bewegte Karriere des kanadischen Spieledesigners Revue passieren zu lassen.

Von: Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Sid. K. Meier kommt am 24. Februar 1954 in der kanadischen Kleinstadt Sarnia auf die Welt, wo er die ersten Jahre seiner Kindheit verbringt. Doch schon im Alter von drei Jahren zieht er mit seinen Eltern – eine Niederländerin und ein Schweizer – ins benachbarte Detroit im US-Bundesstaat Michigan. Der kleine Sid begeistert sich früh für Strategiespiele, allen voran für die Brettspiele des US-Herstellers Avalon Hill. Aber auch Computerspiele faszinieren ihn ungemein. Die fast schon logische Folge: Nach seinem High-School-Abschluss schreibt er sich an der Universität von Michigan für den Studiengang Informatik ein.

Meier liegt das Programmieren im Blut, weshalb er direkt nach seinem Studium bei der General Instruments Corporation anheuert und sich dort zunächst um die Installation von Kassensystemen kümmert. Das Top-Produkt der Firma ist der sogenannte Totalisator – ein Computer, der die Gewinnchancen bei Pferderennen kalkuliert.

Eine viel engere Beziehung hat Meier jedoch mit einem ganz Rechner: dem Atari 800. Er legt sich den 8-Bit-Heimcomputer im Jahr 1981 zu und verbringt schon bald einen Großteil seiner freien Zeit damit. Vorrangig, um eigene kleine Spiele zu programmieren, darunter Klone von damaligen Arcade-Hits wie Space Invaders und Pac-Man. Sitzt Meier mal nicht am Rechner oder arbeitet, verschlingt er Fachlektüre, um seine Programmierkenntnisse weiter zu verfeinern.



Civilization 4 (2005) war der erste Teil der Strategiespielserie, der die Karte komplett in 3D darstellte. Technikmotor im Hintergrund ist die Gamebryo-Engine, die unter anderem auch in Bully, Catherine oder Divinity 2 zum Einsatz kommt.

Das Coder-Naturtalent scheut sich nicht, anderen seine Werke zu zeigen. Ein privat entwickeltes Weltraumspiel zum Beispiel installiert er eines Tages auf den Rechnern seiner Firma. Und siehe da: Viele seiner Kollegen lieben es! Da sich das Spiel jedoch als ziemlicher Zeitfresser entpuppt, ordnet Meiers Vorgesetzter wenig später die Löschung von sämtlichen Bürocomputern an.

Richtig ernst wird die Sache mit der Spieleentwicklung aber erst, als der damals 27-Jährige auf einer Elektronikmesse in Las Vegas John Wilburn Stealey kennenlernt. Beide arbeiten für dasselbe Unternehmen, sind sich bis dato jedoch nie über den Weg gelaufen. Meier und Stealey, Spitzname „Wild Bill", kommen schnell ins Gespräch. Meier erzählt von seiner Leidenschaft für die Spieleentwicklung, Stealey berichtet von seinem Vertriebsjob und seiner Zeit als Instruktor bei der Pennsylvania Air National Guard, wo er eine Cessna A-37 Dragonfly flog. Das Duo versteht sich blendend und macht noch am selben Abend den Las Vegas Strip unsicher. Dabei stoßen sie im Mega-Casino MGM Grand auf den 1980 veröffentlichten Arcade-Automaten Red Baron von Atari.

„Bill sagte: Ich bin ein Kampfpilot und zeig dir jetzt mal, wie das hier funktioniert", erinnerte sich Meier während eines Talks auf der Firaxicon 2014. „Er warf ein paar Quarter ein und erzielte beachtliche 3.000 Punkte. Danach spielte ich und erzielte 6.000 Punkte", resümierte Meier. „Bill verstand die Welt nicht mehr und fragte: Wie machst du das? Ich bin einer Fliegerass und du nur ein Nerd!"

Was sein Gegenüber nicht ahnte: Während Bill spielte, hatte Sid das Geschehen auf dem Bildschirm mit Argusaugen beobachtet und sich den im Hintergrund laufenden Algorithmus eingeprägt. „Du bist echt ziemlich clever", antwortete Bill daraufhin. „Wir sollten zusammen eine Firma starten!"

Meier und Stealey: Ein Dreamteam-Duo mischt die Gamesbranche auf

Meier mag die Startup-Idee und prahlt obendrein damit, dass er ein deutlich besseres Spiel entwickeln könnte. Stealey wiederum findet den Vorschlag klasse und verspricht, sich um den Verkauf des Produkts zu kümmern. Und genau so kommt es dann auch: Meier haut in die Tasten und entwirft binnen acht Wochen seine

Civilization Revolution von 2008 optimierte das bekannte Spielprinzip erstmals für Konsolen und Handhelds. Obwohl diverse inhaltliche Aspekte wie etwa die Diplomatie vereinfacht wurden, kassierte der Titel gute Wertungen. (Bild: Firaxis Games)

In F-15 Strike Eagle (1985) simulierten Meier und sein Team erstmals einen modernen Kampfjet. Die insgesamt sieben Missionen basierten allesamt auf Einsätzen, in denen dieser Flugzeugtyp tatsächlich verwendet wurde. Bizarrer Designfehler: Eigentlich kann die reguläre F-15 nicht von Flugzeugträgern starten – im Spiel klappte dies trotzdem. (Bild: Moby Games)

In F-19 Stealth Fighter (1988) drehte sich alles um das damals noch nicht bestätigte Tarnkappenflugzeug der US-Luftwaffe. Als diese den Flieger endlich der Öffentlichkeit vorstellte, hieß der jedoch F-117A Nighthawk und sah zudem völlig anders aus. Die Entwickler mussten die Spieldateien daraufhin auf den letzten Drücker modifizieren. (Bild: Moby Games)

Im Sid-Meier-Frühwerk Floyd of the Jungle von 1982 gilt es, ein im Dschungel verloren gegangenes Mädchen zu finden und dabei nicht von wilden Tieren gefressen zu werden. Zwei Rivalen der Spielfigur – Floyd und George – versuchen dies ebenfalls. (Bild: Moby Games)

erste Flugsimulation namens Hellcat Ace. „Ich habe die ganzen Grafiken gemacht, den Sound und die Programmierung. Ich habe sogar die Anleitungen mit meinem Drucker gedruckt, dann alles in Beutel gepackt und Bill losgeschickt, um die Spiele zu verkaufen“, so Meier auf der Firaxicon 2014.

Als Stealey bereits nach seinen ersten Verkaufstreffen 50 abgesetzte Spiele vorweisen kann, dauert es nicht mehr lange, bis die beiden 1982 zusammen in Hunt Valley, Maryland die Firma Microprose gründen. Was folgt, ist eine beispiellose Erfolgsgeschichte. Schon nach einem Jahr kann das Zwei-Mann-Unternehmen Umsätze in Höhe von 200.000 US-Dollar vorweisen.

Witzige Anekdote in diesem Zusammenhang: In einem Interview mit Kotaku gab Meier zu Protokoll, dass Stealey mehrmals pro Woche unter unterschiedlichen Namen verschiedene Computerläden aus der Region anrief und nach Hellcat Ace fragte. Da die meisten Ladenbesitzer anfangs noch nie von diesem Spiel gehört hatten, begann er am Telefon zu fluchen und die ahnungslosen Verkäufer zu beschimpfen. Stealey fuhr diese Strategie über mehrere Wochen hinweg, bis er sich eines Tages bei Vor-Ort-Besuchen in den entsprechenden Geschäften als Vertreter von Microprose ausgab und fragte, ob der Laden denn nicht Interesse an Hellcat Ace hätte. Nicht die feine englische Art, aber in jedem Fall verkaufsfördernd!

Zum Software-Line-up der Microprose-Startphase zählen neben Hellcat Ace auch der 2D-Hubschrauber-Shooter Chopper Rescue, der 2D-Plattformer Floyd of the Jungle sowie Spitfire Ace – ein weiterer Luftkampf-Simulator mit Zweiter-Weltkrieg-Setting. Nicht zu vergessen Solo Flight aus dem Jahr 1983: Im Gegensatz zu Hellcat Ace und Spitfire Ace sitzt der Spieler hier im Cockpit eines Zivilflugzeugs und hat die Aufgabe, Post zwischen 21 verschiedenen Flughäfen zu transportieren. Solo Flight ist für seine Zeit bereits erfreulich komplex, unterstützt sowohl den Sicht- als auch den Instrumentenflug und stellt Landebahnen am Boden mit Hilfe von Vektorgrafiken dar.

Um die Profite zu maximieren, entscheiden sich Meier und Stealey schnell, ihre Titel nicht nur für Geräte der Atari-8-Bit-Familie anzubieten, sondern auch Ports für den C64, den Apple II sowie IBM-PCs zu veröffentlichen. Der Commodore Amiga steht bei Microprose ebenfalls hoch im Kurs und wird ab seiner Markteinführung im Jahr 1985 regelmäßig mit Spielen versorgt.

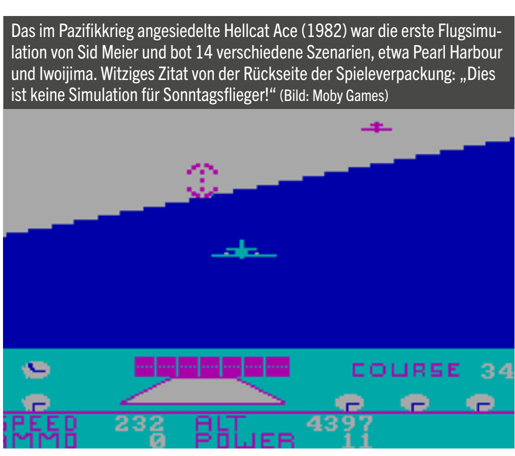
Während sich Stealey vorbildlich um Verkaufs- und Vertriebsangelegenheiten kümmert, stellt Meier in Rekordzeit immer neue Simulationen auf die Beine. In Kennedy Approach (1985) schlüpfen Spieler in die Rolle eines Fluglotsen, in Silent Service (1985) müssen sie sich als U-Boot-Kapitän im Pazifikkrieg beweisen und in Gunship (1986) stehen zahlreiche Missionen an Bord des Kampfhubschraubers AH-64A Apache auf der Agenda. Doch auch das Strategie-Genre begeistert Meier zunehmend und wird von ihm mit Titeln wie NATO Commander (1983), Crusade in Europe, Decision in the Desert (beide 1985) und Conflict Vietnam (1986) vielseitig bedient.

Erst Fliegerasse, dann Freibeuter

Strategiespiele und Simulationen werden zur Lebensader von Microprose. Allerdings führt der einseitige Unternehmensfokus auch dazu, dass im stetig wachsenden Entwicklerteam das Interesse nach Veränderungen aufkeimt. „Wir hatten gerade F-15 Strike Eagle fertiggestellt. Das Spiel hatte opulente 3D-Grafik, Täuschkörper und all die anderen coole Sachen, die ich schon immer umsetzen wollte“, sagte Meier 2014 auf der Firaxicon 2014. „Ich hatte das Gefühl, das Thema Flugsimulatoren bestmöglich abgearbeitet zu haben und große Lust, etwas anderes zu machen. Ein Producer bei Microprose meinte: Ich liebe Piraten. Wieso machen wir nicht ein Piratenspiel?“

Bill Stealey – dessen Herz voll und ganz für Simulationen mit Fahr- und Flugzeugen schlägt – ist von der Idee zunächst nicht sonderlich überzeugt, lässt Meier und seinen Kollegen Arnold Hendrick aber trotzdem gewähren. Nach und nach reift so Pirates! heran, ein simulationslastiges Action-Abenteuer, in dem Spieler als Freibeuter durch die als offene Welt angelegte Karibik segeln und

Das im Pazifikkrieg angesiedelte Hellcat Ace (1982) war die erste Flugsimulation von Sid Meier und bot 14 verschiedene Szenarien, etwa Pearl Harbour und Iwojima. Witziges Zitat von der Rückseite der Spieleverpackung: „Dies ist keine Simulation für Sonntagsflieger!“ (Bild: Moby Games)





Mit über 20.000 Karten und mehr als 35 Millionen Anhängern weltweit gehört Magic: The Gathering zu den Sammelkarten-Dauerbrennern unserer Zeit. Die erste PC-Spieleumsetzung stammt von Sid Meier, erschien im April 1997 und verkaufte sich über 400.000 Mal. (Bild: Moby Games)



Alpha Centauri (1999) knüpft chronologisch dort an, wo Civilization aufhörte und betraute Spieler damit, einen Planeten zu kolonisieren. Das Original samt der Erweiterung Alien Crossfire gibt's derzeit für unter sechs Euro auf GOG.com. (Bild: GOG.com)

Civilization (1991) war so erfolgreich, dass allein der erste Teil auf neun verschiedenen Systemen erschien. Hier seht ihr eine Zwischensequenz aus der Super-Nintendo-Fassung, die die SNES-Maus unterstützt. (Bild: Moby Games)

ihre Dienste der spanischen Krone, dem Königreich England, den französischen Kolonien oder der Republik der Vereinigten Niederlande anbieten.

Bei seiner Veröffentlichung im Jahr 1987 schlägt Pirates! ein wie eine Kanonenkugel und sahnt in der Fachpresse eine Spitzenwertung nach der anderen ab. Dass auch Fans klassischer Microprose-Simulationen großes Interesse an dem Piraten-Game zeigen, hat indes mit einem Marketing-Kniff von Stealey zu tun: Während eines Treffens der Software Publishers Association im Jahr 1987 traf Stealey zufällig auf den US-Schauspieler Robin Williams (Der Club der toten Dichter, Good Will Hunting). Der 2014 verstorbene Hollywood-Star und Stealey plauderten angeregt, als Williams irgendwann vorschlug, Sid Meiers Namen als Aushängeschild auf die Packung eines jeden Microprose-Spiels zu drucken. Rückblickend betrachtet ein brillanter Schachzug, der bis heute Tradition hat.

Pirates!, Pardon, Sid Meier's Pirates!, entwickelt sich auf zum Dauerbrenner und erscheint für fast alle damals angesagten Spieleplattformen, darunter MS-DOS-PC, Apple II, C64, Amiga, Atari ST und Nintendo Entertainment System. Positiver Nebeneffekt des erfolgreichen Seeräuber-Spiels: Meier versucht sich immer öfter an gänzlich neuen Gamedesign-Ansätzen. Bestes Beispiel hierfür ist die Wirtschaftssimulation Railroad Tycoon. Als Kind wollte Meier stets eine große Modelleisenbahn auf die Beine stellen. Da dies jedoch viel zu viel Zeit in Anspruch nahm, programmierte er Jahre später eine kleine Modelleisenbahn-Simulation am Rechner. Als Bruce Shelly, der 1988 vom Brettspielhersteller Avalon Hill zu Microprose wechselt, eben diese Simulation sieht und zu schwärmen beginnt, kommt die Idee für Railroad Tycoon ins Rollen.

Civilization: Sid Meiers Meilenstein

„Railroad Tycoon war unser erstes God Game und kam bei den Leuten sehr gut an", so Meier auf der Firaxicon 2014. „Auch im Team hinterließ es einen bleibenden Eindruck und führte dazu, dass wir uns fieberhaft überlegten, wie sich das Ganze noch toppen ließ." Das Ergebnis dieser Brainstorming-Sessions heißt Civilization, verschlingt ein volles Jahr Entwicklungszeit und soll Spielern die Möglichkeit geben, das Schicksal einer ganzen Zivilisation zu lenken – beginnend im Jahr 4.000 vor Christus bis hin zum Anbeginn des Weltraumzeitalters.

Ursprünglich konzipiert Meier „Civ" – so die gängige Abkürzung der Fan-Community – als Echtzeitstrategiespiel. Ähnlich wie in Sim City müssen Spieler Zonen verwalten, in denen die Bevölkerung sich immer weiter ausbreitet. Das Problem: Was in der Theorie interessant klingt, lässt in der Praxis nur bedingt Spielspaß aufkommen. Da Meier und Shelley auch nach mehrfachem Anpassen des Gamedesign-Konzepts keine nennenswerten Verbesserungen in Sachen Spielbarkeit erzielen können, legen sie das Projekt zunächst auf Eis und nehmen die Arbeit an Covert Action wieder auf. Die Agenten-Simulation erblickt 1990 das Licht der Welt und entpuppt sich als unterhaltsame Mischung aus Puzzle- und Top-Down-Shooter-Elementen.

Noch weitaus wichtiger ist allerdings, dass Covert Action Meier und Shelly Zeit zum Durchatmen und Nachdenken verschafft. „Nachdem ich Covert Action abgeschlossen hatte, betrachtete ich Civ mit ganz anderen Augen", verrät Meier in einem Interview mit Eurogamer (https://www.eurogamer.net/articles/2016-10-19-25-years-of-civilization-we-talk-with-sid-meier). „Der Wendepunkt kam dann, als wir von Echtzeit-Gameplay auf ein rundenbasiertes Konzept wechselten."

Eine weitere Kernkomponente von Civilization stammt dagegen aus dem 1985 veröffentlichten, 208 Seiten starken Geschichtswälzer „The Macmillan World History Factfinder". „Das Buch zeigt eine historische Zeitlinie aller politischen Fortschritte, sozialer Konzepte und militärischer Errungenschaften. Ich habe dann einen Leuchtstift genommen und Themen wie Bronzeverarbeitung, Eisenverarbeitung, Schwarzpulver usw. markiert", so Meier in einem Gespräch mit Ars Technica (https://arstechnica.com/gaming/2019/09/video-ars-talks-civilization-with-the-man-himself-sid-meier/). „Daraus wurde dann später eine Vorlage für den Technologiebaum. Er zeigt Spielern an, wie Dinge verbunden sind und skizziert Ziele, auf die er hinarbeiten kann." Wichtige Inspirationsquelle für Civilization ist außerdem der 1977 veröffentlichte Strategiespiel-Oldie Empire aus der Feder von Walter Bright. Aus diesem übernimmt Meier unter anderem den Militär- und Stadtmanagement-Aspekt sowie das Konzept zufallsgenerierter Karten.

Als Civilization schließlich im September 1991 erscheint, belaufen sich die Entwicklungskosten auf 170.000 Dollar. Eine Summe, die jedoch schon bald wieder amortisiert ist, denn Spieler auf der ganzen Welt lieben den komplexen Aufbaustrategietitel. Und das, obwohl Microprose zunächst kaum Marketing betreibt. „Der Launch verlief vergleichsweise ruhig", erinnerte sich Meier auf der Firaxicon. „Erst zwei oder drei Monate später erhielt ich eines Abends einen Anruf vom leicht angetrunkenen Bill Stealey. Er war mal wieder auf irgendeiner Spielemesse und erzählte er mir, dass alle dort nur noch von Civ schwärmen würden." Oder anders formuliert: Vor allem dank Mund-zu-Mund-Propaganda geht Civilization schon bald komplett durch die Decke und legt den Grundstein für das noch heute überaus beliebte Genre der 4X-Strategiespiele.

Meier selbst arbeitet fünf weitere Jahre für Microprose und bringt in dieser Zeit noch eine Handvoll weiterer Hits auf den Markt, darunter etwa den Flugsimulator Nighthawk F-117A



Auch das in der neuen Welt angesiedelte Colonization aus dem Jahr 1994 war ein hervorragendes Aufbaustrategiespiel. Das Problemthema Sklaverei blendete es jedoch komplett aus. (Bild: Moby Games)

Zu den eher ungewöhnlichen Spielen aus Sid Meiers eindrucksvollem Portfolio zählt der Geheimagenten-Simulator Covert Action (1991). Als wahlweise männlicher oder weiblicher Spezialagent müsst ihr darin Superschurken aufspüren und zu Fall bringen. (Bild: Moby Games)



Mit einer Metacritic-Wertung von 92 zählt Gettysburg! (1997) nach Civilization und Alpha Centauri zu den am höchsten bewerteten Spielen von Sid Meier. Nach Release hielt eine lebhafte Modding-Community den Titel am Leben. (Bild: Moby Games)

Sid Meier's Pirates! (1987) wurde auf vielen Systemen mit einer gedruckten Karte der Spielwelt ausgeliefert. Sie zeigte die Karibik und alle wichtigen Städte samt Gründungsdatum. (Bild: Moby Games)

Ursprünglich trug Railroad Tycoon (1990) den Namen Golden Age of Railroad. Allerdings ließ dieser nur bedingt auf eine Wirtschaftssimulation schließen, weshalb Publisher Microprose das Spiel letztendlich umbenannte. (Bild: Moby Games)

In Sid Meier's SimGolf (2002) stampft ihr einen Golfkurs aus dem Boden, verwaltet die Anlage und fordert andere Golfer zum Duell heraus. Sid Meier und Die-Sims-Erfinder Will Wright schlossen sich für das Projekt kurz, was auch erklärt, warum das Interface sehr an die Lebenssimulation erinnert. (Bild: Moby Games)

Stealth Fighter 2.0, Pirates! Gold, Colonization, Civilization 2 sowie das Sammelkartenspiel Magic: The Gathering.

Vorhang auf für Firaxis Games

Zeitsprung in das Jahr 1996: Microprose – 1993 mit Spectrum HoloByte fusioniert – muss trotz kräftigen Wachstums in den Jahren zuvor und zahlreicher Erfolgsmarken aufgrund von harter Konkurrenz finanziell immer kürzertreten. Kostensenkung ist bei Microprose das Gebot der Stunde, was schließlich dazu führt, dass man im Jahr 1996 einem Großteil der Belegschaft kündigt. Sid Meier ist zwar immer noch eine sehr wichtige Persönlichkeit bei Microprose, verliert aber durch die immer stärkere Mitsprache seitens Spectrum HoloByte zunehmend an Einfluss. „Ein Problem der Branche ist, dass oft Menschen Entscheidungen treffen, die selbst gar keine Spiele spielen", rekapitulierte Meier 1997 in einem Interview mit dem US-Wirtschaftsmagazin Forbes (https://www.forbes.com/1997/07/25/sid.html#240fe1561b9a).

Aber auch bei Meiers geschätztem Kollegen Jeff Briggs macht sich irgendwann die Resignation breit. „Auch wenn ich innerhalb von Microprose immer weiter aufgestiegen bin, konnte ich viele der Entscheidungen nicht mehr kontrollieren, die an der Westküste getroffen wurden", so Briggs gegenüber Forbes. „1995 zum Beispiel gab es einen Vorfall, bei dem Mitarbeitern fest zugesagtes Geld schlichtweg nicht gezahlt wurde. Zu diesem Zeitpunkt entschied ich mich, das Unternehmen zu verlassen."

Meier befürwortet Briggs Entscheidung und sagt Microprose ebenfalls Lebewohl – allerdings nicht, ohne vorher noch Brian Reynolds abzuwerben, den Lead Designer von Civilization 2. 1996 gründet das Trio mit eigenen finanziellen Mitteln Firaxis Games und beginnt mit der Entwicklung von Gettysburg!, einem zur Zeit des amerikanischen Unabhängigkeitskrieges angesiedelten Echtzeitstrategiespiels.

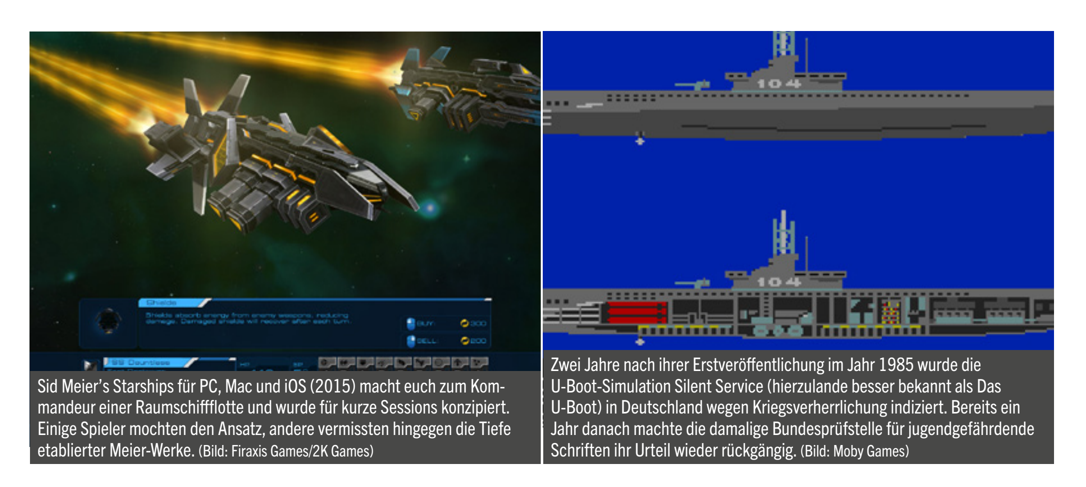
Zusätzliches Startkapital im Wert von 600.000 Dollar erhalten die Entwickler dabei von Electronic Arts, die das Publishing übernehmen. Und das mit Erfolg: Gettysburg! verkauft sich mehr als 200.000 Mal und liefert damit den Beweis, dass Meier sein Handwerk trotz des emotional aufwühlenden Abgangs bei Microprose nicht verlernt hat.

In den nun folgenden Jahren wirkt der Kanadier durch und durch beflügelt, Neues anzupacken. Sei es nun Alpha Centauri (überträgt die Civ-Thematik in ein Science-Fiction-Setting), SimGolf (das Spieler zum Erbauer von Golfplätzen macht), das 2004 veröffentlichte Remake von Pirates!, Railroads! (eine Neuauflage von Railroad Tycoon) oder Starships (ein für Mobilgeräte maßgeschneidertes Strategiespiel) – Sid Meier bleibt seiner Leidenschaft für ebenso kreative wie unterhaltsame Spiele treu.

Nicht unter den Tisch kehren möchten wir außerdem Civilization 3, 4 und 5. Meiers Geheimnis hier: Wie schon bei Civilization 2 überträgt er den Posten des leitenden Gamedesigners bei allen drei Titeln an immer neue Designer. Designer, die er außerdem vehement dazu ermuntert, seiner „33/33/33"-Regel zu folgen. Diese besagt, dass ein Spiel zu je einem Drittel aus etablierten, aus verbesserten und aus neuen Gameplay-Elementen bestehen sollte.

Heute, knapp 38 Jahre nach seinem Einstieg in die Spieleindustrie, zählt Sid Meier zu Recht zu den einflussreichsten Gamedesignern überhaupt. Er setzte Maßstäbe im Simulationssektor, begründete das 4X-Genre, machte Civilization zu einer Kultmarke mit über 40 Millionen verkauften Einheiten und schaffte es sogar ins Guinness-Buch der Rekorde – dank seiner unzähligen Auszeichnungen, die er für seine Spiele bekommen hat.

Und welches Projekt plant der heute 66-Jährige als Nächstes? Konkrete Details hierzu konnten wir leider nicht in Erfahrung bringen. Wir würden uns jedoch nicht wundern, wenn es entweder die römische Ziffer „VII" im Namen trägt und wir uns irgendwann über einen weiteren Civilization-Teil freuen dürfen. Oder wie wäre es mit einem Spiel rund um Dinosaurier? Denen nämlich wollte Sid Meier bereits im Jahr 2000 ein eigenes Werk widmen. Tatsächlich umsetzen konnte er das Konzept aber nie – vielleicht wird das ja noch was … ❑



Sid Meier's Starships für PC, Mac und iOS (2015) macht euch zum Kommandeur einer Raumschiffflotte und wurde für kurze Sessions konzipiert. Einige Spieler mochten den Ansatz, andere vermissten hingegen die Tiefe etablierter Meier-Werke. (Bild: Firaxis Games/2K Games)

Zwei Jahre nach ihrer Erstveröffentlichung im Jahr 1985 wurde die U-Boot-Simulation Silent Service (hierzulande besser bekannt als Das U-Boot) in Deutschland wegen Kriegsverherrlichung indiziert. Bereits ein Jahr danach machte die damalige Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften ihr Urteil wieder rückgängig. (Bild: Moby Games)

Vor 10 Jahren

Ausgabe 04/2010

Von: Marvin Schumacher, Michael Leibner und Matti Sandqvist

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften

▶ In der Aprilausgabe gab es für die Redaktion gleich mehrere Hochkaräter. Darunter auch heutige Meilensteine wie Mafia 2 , Starcraft 2 und Metro 2033.

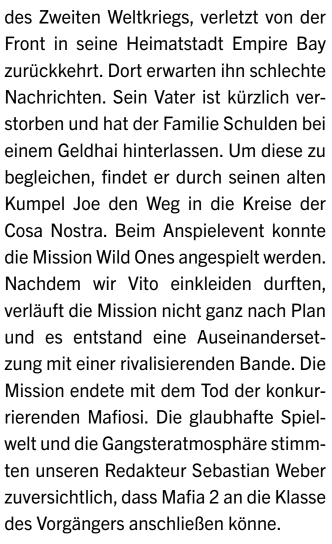


Zurück in der Cosa Nostra

Erstes Hands-on von Mafia 2 konnte begeistern.

Acht Jahre nach dem heiß geliebten Mafia durfte Redakteur Sebastian Weber auf der GDC 2010 erneut in einen maßgeschneiderten italienischen Anzug schlüpfen und den kriminellen Machenschaften der Cosa Nostra nachgehen. Der Spieler sollte die Rolle von Vito Scaletta übernehmen, der 1945, kurz nach dem Ende des Zweiten Weltkriegs, verletzt von der Front in seine Heimatstadt Empire Bay zurückkehrt. Dort erwarten ihn schlechte Nachrichten. Sein Vater ist kürzlich verstorben und hat der Familie Schulden bei einem Geldhai hinterlassen. Um diese zu begleichen, findet er durch seinen alten Kumpel Joe den Weg in die Kreise der Cosa Nostra. Beim Anspielevent konnte die Mission Wild Ones angespielt werden. Nachdem wir Vito einkleiden durften, verläuft die Mission nicht ganz nach Plan und es entstand eine Auseinandersetzung mit einer rivalisierenden Bande. Die Mission endete mit dem Tod der konkurrierenden Mafiosi. Die glaubhafte Spielwelt und die Gangsteratmosphäre stimmten unseren Redakteur Sebastian Weber zuversichtlich, dass Mafia 2 an die Klasse des Vorgängers anschließen könne.

Neben Bandenschießereien kommt es auch zu Konfrontationen mit der Polizei.



Die Welt von Mafia 2 ist doppelt so groß im Vergleich zum Vorgänger.

Würdiger Nachfolger

Ersteindruck der Multiplayer-Beta von Starcraft 2

Zehn Jahre nach dem erfolgreichen Strategie-Epos Starcraft sollte sein Nachfolger in große Fußstapfen treten. Starcraft galt als Königsdisziplin professioneller E-Sport-Strategie und war ein Grund dafür, dass E-Sport in Südkorea offiziell anerkannt wurde. Die Multiplayer-Beta für Starcraft 2 kam zeitgleich mit dem neuen Battle.net 2.0 raus. Dies ermöglichte es, dass ein neues Matchmaking-System implementiert werden konnte, welches bis heute genutzt wird. Während die Grafik des Echtzeit-Strategiespiels einen Sprung machte, blieb das Gameplay unverändert anspruchsvoll. Die neuen Einheiten der drei Fraktionen erschwerten das komplexe Balancing, wodurch die Terraner zu schwach wirkten. Neben dem Multiplayer sollte Starcraft 2 ebenfalls eine aufwendige Einzelspieler-Kampagne erhalten. Wings of Liberty sollte dabei der erste Teil einer Trilogie werden. Unser Redakteur und damaliger Beta-Tester Felix Schütz wagte die Behauptung, dass Blizzard genau das liefern würde, was die Fans sich erhofft hatten. Und tatsächlich konnte Starcraft 2 die utopischen Erwartungen erfüllen. Auch wenn das Echtzeit-Strategie-Genre über die Jahre ein wenig in Vergessenheit geriet, wird Starcraft 2 wie sein legendärer Vorgänger weiterhin gespielt.





Durch die Replay-Funktion konnte man sich absolvierte Matches erneut ansehen.

In Patrizier 4 wuselten Tausende geschäftige Bürger durch die Straßen der Hansestadt.

Westfälische Hanse

Wir waren bei den Patrizier-4-Entwicklern zu Besuch

Für die Vorschau zu Patrizier 4, der Wirtschaftssimulation des historischen Hansebundes, besuchten wir die Gaming Minds Studios in Gütersloh, wo wir uns das virtuelle Leben der Patrizier ansahen. Das Studio wollte mit dem vierten Teil einen Kompromiss zwischen klassischen Inhalten für Hardcore-Fans und leichter Zugänglichkeit schaffen. Zu Beginn des Spiels wählte man sich einen Heimathafen, in welchem man Wohl und Wehe eines Kaufmanns im Nord- und Ostseeraum steuerte. Wie immer in der Patrizier-Reihe arbeitete man sich im Hansebund langsam nach oben, bis man sogar Bürgermeister seiner Hansestadt werden konnte. Nach unserem Besuch in Gütersloh waren wir guter Dinge, dass Patrizier 4 alle Fans überzeugt.



Rauswurf aus dem Paradies?

Test Drive Unlimited 2 wollte vieles besser als sein Vorgänger machen.

Die Entwickler von Test Drive Unlimited 2 schienen sich in unserer Vorschau über die Probleme des Vorgängers im Klaren zu sein. Das Grundprinzip blieb das gleiche, man startete als kleiner, unbedeutender Rennanfänger und arbeitete sich Stück für Stück zum Star hoch. Der große Fokus lag diesmal auf dem Online-Modus, da Teil 1 der Test-Drive-Reihe dort starke Probleme hatte. Eine Story sollte es jedoch auch geben. Auch wenn unser Redakteur Sebastian Weber noch etwas skeptisch über den fließenden Übergang vom Offline- zum Online-Modus war, gab es viel Neues zu entdecken. Für einfache Aufgaben wie das Erkunden der Insel Ibiza, das Gewinnen von Rennen und auch soziale Interaktionen (zum Beispiel Aufsammeln von Autowracks) gab es Punkte, mit denen man aufsteigen konnte. Zusätzlich dazu hatte der Spieler die Möglichkeit, viele Belohnungen durch gewagte Manöver zu sammeln, die jedoch auch fatal in die Hose gehen konnten. Baute man einen Unfall, war alles umsonst. Da schien das bloße Herumfahren viel motivierender, nicht zuletzt weil die Spielwelt Ibiza zweieinhalb mal so groß wie die Welt des Vorgängers ausfallen sollte.

Die Entwickler versprachen außerdem einen Tag-Nacht-Wechsel mit einem dynamischen Wettersystem. Dadurch konnte es zum Beispiel passieren, dass man ins Schleudern geriet, wenn man auf nasser Fahrbahn zu schnell fuhr, und im schlimmsten Fall letztendlich im Graben landete. Das neue Schadensmodell zeigte Verbeulungen und herabhängende Teile, wie jedoch die Entwicklerin im Interview zugab, hatte dies keinen großen Effekt auf die Fahrzeuge, da man den Spaß nicht mindern wollte. Positiv fanden wir, dass die flotten Flitzer alle sehr detailliert und realistisch wirkten – im Gegensatz zum Rest der Grafik, die nicht wirklich überzeugen konnte. Unser Redakteur wünschte sich in der Vorschau, dass im Vergleich zum Vorgänger der Online-Modus diesmal reibungslos funktioniert. Die Hoffnungen waren deshalb groß, dass man nicht wie im Vorgänger die Motivation verliert. Leider enttäuschte Test Drive Unlimited 2 später im Test auf ganzer Linie. Mit der Ankündigung zum dritten Teil der Reihe hegen wir aber die leise Hoffnung, dass die Fortsetzungen diesmal die Fehler der Vorgänger ausbessern.



Test Drive Unlimited 2 glänzte immerhin mit detailgetreuen Nachbauten der Rennwagen.

Es standen wieder Unmengen an Fahrzeugen auf der riesigen Insel für die Spieler zur Verfügung.



Die Siedler 7 überzeugte unter anderem mit einem hübschen, ansehnlichen Grafikstil.

Frische Brise

Die Siedler 7 hatte viele Neuerungen in petto.

Wie man Neuerfindungen im Strategiesektor versemmelte, zeigte C&C 4: Tiberian Twilight. Ubisoft Blue Byte krempelte für Die Siedler 7 zwar auch die reihentypische Spielmechanik stark um, aber mit deutlich mehr Erfolg. Vor allem überzeugten neue Spielsysteme, zum Beispiel das Siegpunktesystem, die tolle Grafik mit hübsch animierten Zwischensequenzen und die spannenden Multiplayer-Partien. Was jedoch gestört hat, war der Online-Zwang, der teilweise dazu führte, dass bei einem Netzwerkabbruch Spielstände und Nerven verloren gingen. Auch war das Kampfsystem von Die Siedler 7 nicht ganz so durchsichtig wie in den Vorgängern, da beispielsweise Nahkampfeinheiten bei einem Angriff auf Gebäude einfach dumm herumstanden. Zudem war manchmal nicht klar, welche Einheiten gegen andere Einheiten gewinnen können. Trotzdem konnte uns Die Siedler 7 insgesamt überzeugen. Zwar gaben wir dem siebten Teil keinen Award, aber immerhin eine sehr gute Wertung von 84 Punkten.

Das Ende von C&C?

Viele neue Ideen, aber wenige davon waren gut.

Bereits während sich Echtzeitstrategie auf dem absteigenden Ast befand, brachten die Starcraft-2-Beta und ein neues Command & Conquer frischen Wind in das Genre. Die Story von C&C: Tiberian Twilight spielt 30 Jahre vor den Ereignissen des zwei Jahre zuvor erschienenen Quasi-Vorgängers Alarmstufe Rot 3. Der eigentliche Bösewicht Kane bot sich im vierten Teil plötzlich als Weltenretter an. Nach kurzer Zeit stellten sich allerdings seine eigentlichen Pläne heraus. Der Spieler durfte abermals zwischen den Fraktionen GDI und Nod entscheiden. Die Wahl machte storytechnisch keinen großen Unterschied und auch die Missionen verliefen nahezu gleich. Entwickler EA Los Angeles gestaltete die Zwischensequenzen ernster als in den Vorgängern, sie blieben jedoch weiterhin mittelmäßig. Dies hätten die Spieler laut Tester Christian Schlütter auch verschmerzen können, wenn zumindest das Missionsdesign gut gewesen wäre. Letzteres blieb allerdings hinter den Erwartungen zurück. So konnten wir am Ende nur feststellen, dass die Ansätze des bisher letzten Teils der Reihe gut waren, sich jedoch schlussendlich im Sande verliefen.



Command & Conquer 4 geizte nicht mit Effekten. Ein Grafikblender war es trotzdem nicht.

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Früher – viele nennen es die gute alte Zeit – musste man sich noch selbst in Bewegung setzen, wenn man jemandem gehörig auf den Senkel gehen wollte. Menschen, die dies zu ihrem Beruf machten, nannte man Vertreter und Hausierer. Die Jüngeren unter euch können die Begriffe ja googeln.

Gegen diese Spezies war zwar kein Kraut gewachsen, aber wenigstens konnte man seinen Unmut noch direkt und persönlich äußern. Heute ist alles viel subtiler und viel nerviger. Als mein Fernseher das Zeitliche segnete (äußere Gewalteinwirkung – und ich will nicht darüber sprechen), suchte ich im Internet nach einem neuen, fand ihn, er wurde schon am nächsten Tag geliefert und ich war zufrieden. Vorläufig. Aber dann brannte Mutter Amazon ein wahres Feuerwerk an Werbung für TV-Geräte ab. Was denken die? Weil ich einen gekauft habe, will ich noch 26 andere? Wenn das die vielbeschworene KI sein soll, dann mache ich mir um unsere Zukunft wirklich Sorgen!
Früher habe ich im Auto ja noch Radio gehört. Seit Langem unterlasse ich das, weil das oft gehörte Wort „Seidenbacher“ bei mir zu hohem Blutdruck und unangemessener, aggressiver Fahrweise führte. Und das Fernsehen ist da um keinen Deut besser – im Gegenteil. In vielen überreichlich aufgedrängten Werbespots wird mein Geduldsfaden zur Zündschnur! Hervorzuheben wäre da der Schreihals von SMAVA, welcher dem Müslimischer von oben in nichts nachsteht. Vom ganz besonderen Reiz (auch Brechreiz ist ein Reiz) ist auch die „Schreck-24-Familie“. Nein, diese mentalen Tiefflieger sind NICHT komisch, da können sie den Spot mit noch so vielen Lachern vom Band hinterlegen. Den (vorläufigen) Höhepunkt an Mordlust erzeugenden Gestalten erreicht jedoch der multisexuelle, stets übergriffige, etwas schleimige „Stressflüsterer“ eines Vergleichsportals, den man von jedem Kinderspielplatz sofort verjagen würde. Das ist genau der Typ, den man keinesfalls auf seiner Feier haben will, und Lokalitäten, in denen er verkehrt, würden von mir sorgfältig gemieden. Ich kann nur hoffen, dass der Schauspieler (?) so gut geschminkt ist, dass er in der Öffentlichkeit nicht erkannt wird.
Was lerne ich daraus? Radio höre ich kaum noch und Fernsehen ist eine obsolete Technik, auf die ich gut verzichten kann. Seit Langem streame ich nur noch und werde von dieser Pest verschont. Der Bayer in mir bedenkt sie nur noch mit einer freundlichen Aufforderung, bezüglich seines Ohres. „Ihr könnt mich alle mal am Ohr schlecken“!
Obwohl ich mit der Aufforderung etwas vorsichtiger sein sollte. Der Stressflüsterer würde sie vermutlich wörtlich nehmen.

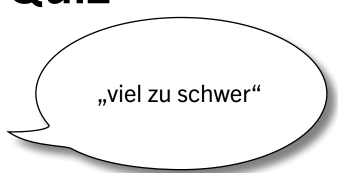
Spamedy



Ich habe ein Projekt für Sie, um Herrn Guang Zhen-Lee ganz sicher zum kontaktieren.
Yeung Tse

Selbst in Zeiten des Coronavirus finden wir es übertrieben, asiatische Personen nur über einen dubiosen Link kontaktieren zu können. Ein seriöser Absender hätte zumindest das Projekt genannt!
Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Quiz



Hallo Rainer,
so lobenswert wie es ist, das Quiz interessanter zu gestalten, muss ich dennoch meckern. Ich finde es jetzt viel zu schwer. Es hat lange gedauert, bis ich das richtige Video in Youtube gefunden habe. Kann man das nicht einfacher gestalten?
Beste Grüße von Jonas Trapp

Euch kann man es aber auch kaum recht machen. Die einen finden das Quiz zu leicht, nun findest du, es ist

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



Wenn du anhand des YouTube-Screenshots die richtige Ausgabe der PC Games erkennst, bist du vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

viel zu schwer. Was nun? Quiz wieder in der alten Form? Oder weiter in der jetzigen Form? Oder ganz was anderes? Oder es ganz bleiben lassen? Ich lausche der Stimme des Volkes.

Kreuz

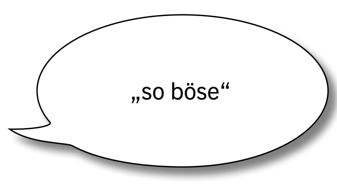


Lieber Rossi,
warum habt ihr euch dazu entschieden, die Symbolik aus Screenshots zu entfernen, selbst wenn das Spiel so von der USK für den deutschen Markt freigegeben worden ist?
Ich sehe hier nicht nur eine übertriebene „political correctness“, sondern es kann auch Leser, die diese Info nicht mitbekommen haben, verwirren. Sie denken vllt. es gäbe keine Symbole in der deutschen Fassung oder es wäre weltweit so. Bitte zeigt die Spiele so, wie sie vom Hersteller für den deutschen Markt vorgesehen und von der USK freigegeben sind. Oder macht eine Umfrage, was sich die Leser wünschen.

LG Tobi

Du hast ja nicht unrecht, aber wir sind der Meinung, dass das Vorhandensein dieser Symbole oder deren Abwesenheit rein gar nichts mit dem Spielspaß zu tun hat. Ob die Szenerie ohne noch authentisch ist, spielt bei einem Spiel doch eigentlich auch keine Rolle, oder? Und sollten wir die Symbole dennoch abbilden, bin ich mir sicher, dass dann mein E-Mail Postfach kurz aufkocht. Daher haben wir uns also dagegen entschieden. Auch hier wieder meine Frage an die Leser: Wie denkt ihr darüber? Lasst es mich wissen.

Kindheit

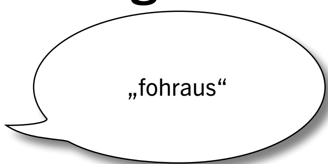


Hi,
Warum bist du so böse zu allen, die dir nette E-Mails schreiben? Gib zu, in Wirklichkeit bist du ein einsamer Mann, der sich nach Liebe und Zuneigung sehnt. Ich vermute, dass du in deiner Kindheit geärgert wurdest und Außenseiter warst. Sei doch ein wenig netter.

Gruß: JJ

Ich bin böse zu Leuten, die mir nette Briefe schreiben? Keine Ahnung – schreibt mir doch mal einen netten Brief und wir werden sehen, wie ich darauf reagieren würde. Irgendwie fühle ich mich aber dennoch durchschaut: Als Kind mochte wirklich keiner mit mir spielen. Allerdings lag das daran, dass ich ständig an meinem übel gepimpten Bonanzarad, später Mofa (die legendäre Kreidler Florett) geschraubt habe, weil ich es nicht ertrug, dass jemand vor mir fuhr. Geärgert hat mich damals eigentlich nur die Polizei, die boshaft darauf bestand, dass man mit 12 noch kein Mofa fahren darf und ein Mofa 70 km/h niemals überschreiten sollte, aber dafür unbedingt einen Scheinwerfer (wurde aus Gründen der Gewichtsersparnis entfernt) haben muss.

Anfrage



halo ich bins noch mahl thomas fungsionirt immer noch nich könen sie mir nicht die lösung von splttz zuschiken in fohraus schon mahl danke

Thomas

Werter Herr Thomas,
eigentlich mag ich gute Rätsel. Jedoch schätze ich sie nur in Spielen. Im richtigen Leben habe ich es lieber, wenn mir die nötigen Informationen frei zugänglich sind. Mühsam konnte ich dem Ganzen zwar entnehmen, dass Sie offenbar von mir eine Lösung erheischen, was jedoch nun immer noch nicht funktionieren soll, entzieht sich nach wie vor meinem Verständnis (Thomas funktioniert nicht?), ebenso wie die Frage, in welcher Sprache Sie diese Lösung gerne hätten, damit Sie sie besser verstehen. Es ist keine Schande, wenn Ihnen die deutsche Sprache nicht geläufig ist. Scheuen Sie sich nicht, Ihre Fragen in einer Ihnen besser geläufigen Sprache zu stellen, was auch mir weniger Mühen verursachen würde, sofern es sich dabei nicht gerade um Swahili, Hebräisch oder Mandarin handelt, da wir niemanden in der Redaktion haben, der dieser Sprachen mächtig wäre.

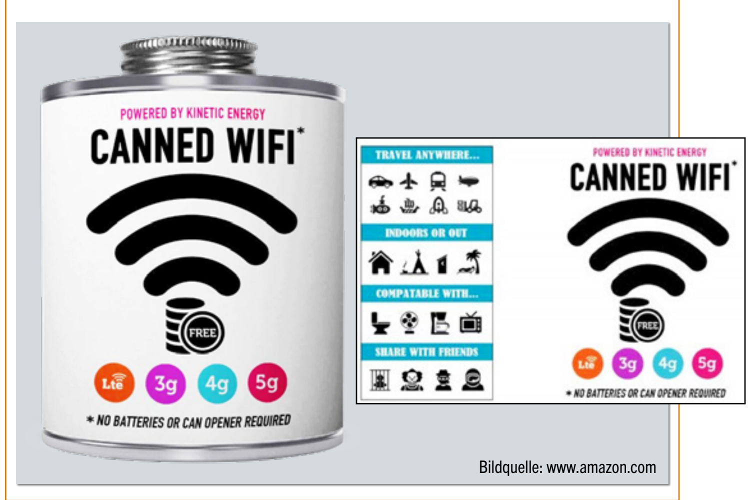
ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Canned WIFI

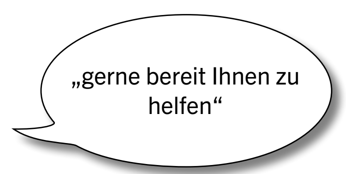
Wi-Fi in der Dose ist das ideale Geschenk für wirklich jeden! Ob zu Hause, unterwegs, für den Laptop oder das Handy. Reichweite bis zu 100 Metern. Batterien werden nicht benötigt. Klingt zu schön, um wahr zu sein? Ist es auch. Bei dieser Dose handelt es sich um einen Scherzartikel. Was nichts daran ändert, dass er als Geschenk dennoch gut ankommt, bei mir im Regal wirklich toll aussieht und für reichlich Gesprächsstoff sorgt.

www.amazon.com



Bildquelle: www.amazon.com

Handball

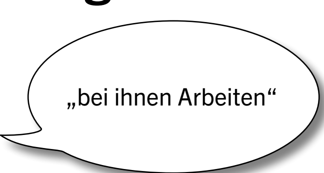


Sehr geehrte Damen und Herren,
ich wollte sie fragen warum es denn eigentlich noch kein Handball-Spiel auf dem Markt gibt? Ich finde dass der Handball zur Zeit einen großen Boom hat, was man ja auch an den vielen Handballspiel-Übertragungen im Fernsehen erleben kann! Es wird ja wohl auch kein Problem sein ein Handballspiel zu entwickeln, da es eigentlich auf der gleichen Basis läuft wie Nba Live 2005. Ich glaube dass sich so ein Handballspiel auch sehr gut auf dem Markt verkaufen würde, da es dies noch nie gab. Ich kann mir auch ganz klar vorstellen wie so ein Handballspiel aussehen würde, deshalb falls sie meine Hilfe brauchen bin ich gerne bereit Ihnen zu helfen! Mit all dem was ich hier geschrieben habe wollte ich sie einfach mal bitten sich zu überlegen ob man so ein Handballspiel nicht entwickeln könnte.

MFG Sebastien Lucina

Wenn nur Sachen im Fernsehen übertragen würden, an denen ein allgemeines Interesse besteht, wäre das Abendprogramm sehr viel unterhaltender, der Dschungel ruhiger und Joko arbeitslos. Ähnlich wird es sich mit der „Versoftung“ von Handball verhalten. Es mag durchaus der Fall sein, dass es Menschen gibt, die Handball faszinierend finden, allerdings kenne ich niemanden, der jemanden kennt, der einen Bekannten hätte, dessen Freund begeisterter Anhänger dieses Sports wäre. Softwarehersteller würden sich doch eigentlich niemals eine Simulation entgehen lassen, die mehr Anhänger hätte, als Programmierer nötig wären, um die Sportart umzusetzen. Auch mit einer internationalen Vermarktung wird es da bei Handball sehr traurig aussehen. Daher meine kurze Antwort auf Ihre letzte Frage: entwickeln kann man es sicherlich, aber ob man es auch ausreichend verkaufen könnte, erscheint in diesem Fall eher fraglich.
Ich kann mich zwar noch dunkel an „Handball 17“ erinnern, habe aber Details verdrängt. Offenbar kam es auch beim Kunden nur durchwachsen an. Ob Version 18 oder 19 je erschienen ist, hätte ich googeln müssen, bin aber beim Versuch eingeschlafen.

Langeweile



Hallo,
ich wollte fragen ob sie und das ganze PC Games Langeweile kennt?

Ich meine so eine große Zeitschrift, mit den ganzen Spielen? Ich würde mich nie langweilen können, wenn ich bei ihnen Arbeiten würde.

Andrei Schmidt

Arbeit und Langeweile sind ja nun zwei Begriffe, die sich nicht so ohne Weiteres verbinden lassen. Wie auch immer; ich kann dir versichern, dass sich bei uns noch niemand zu Tode gelangweilt hat, obwohl bisweilen schon so ein Gefühl wie Langeweile aufkommt. Aber nur bei mir und auch nur ganz selten beim Lesen der E-Mails.

Quanten

„erste Prototypen"

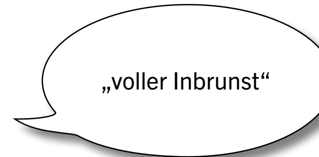
Hi Rossi,

Ich bin großer Fan der PC Games und deiner Rubrik! Und wollte dich nur mal Fragen ob du weißt was es mit PCs auf sich hat die auf Quanten-Basis laufen? Es soll ja bereits erste Prototypen geben die in 10 Jahren erscheinen sollen. Mit denen wäre dann eigentlich auch ein Holodeck möglich! Ich hoffe ich kann deine Meinung darüber bald lesen!

Wolfgang

„Ich hasse die Realität, aber ich bin mir im Klaren darüber, dass sie der einzige Ort ist, an dem man ein vernünftiges Steak bekommt" – um mal wieder an einen Spruch zu erinnern, den ich vor langer Zeit geklaut habe (von Groucho Marx). Ich hab keinen Schimmer, in welchem abgespacten Wissenschaftsmagazin du das gesehen hast, aber Computer auf Quantenbasis werden bisher nur von Vulkaniern benutzt und das wird sich in absehbarer Zeit auch nicht ändern. An dieser Stelle möchte ich einfügen, dass ich nicht den Hauch einer Ahnung habe, welche Art von Computern Vulkanier benutzen. Ich habe diesen Vergleich nur aus rein rethorischen Gründen gewählt, nicht aufgrund meiner diesbezüglichen Sachkenntnis. Diese Bemerkung erscheint mir wichtig, da Trekkies eine weit verbreitete Spezies sind und sich allesamt durch große Aufmerksamkeit ebenso auszeichnen wie durch eine latente Intoleranz gegenüber Falschaussagen.

Frauenfragen



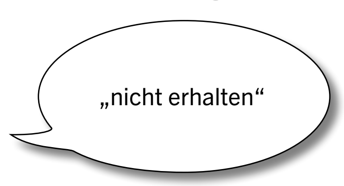
Sehr geehrter Herr Rosshirt,

mir absoluter Freude empfange ich monatlich Ihre Zeitschrift. Es ist mir ein Hochgenuss, die Bilder zu betrachten und die absolut köstlichen Kommentare darunter meinem entzückten Auge präsentieren zu können. Ich möchte Ihnen aus voller Inbrunst zu Ihrer absolut perfekten Informations-Zeitschrift gratulieren. Fast perfekten! Weshalb könnte PC Games nicht auf ihrem Titelblatt Models darstellen? Solche, die passend – aber dürftig – zum neuesten Spiel bekleidet sind und jedes männliche Herz aus dessen Brust springen lassen möchten.

Hochachtungsvoll:
Tristan G. Fiedler

Sind Sie von Beruf Werkzeugmacher? Ihre E-Mail liest sich irgendwie so geschraubt. Wegen Überschleimung sah ich mich auch gezwungen, weite Passagen davon zu entfernen. Ihren Vorschlag mag ich aber dennoch nicht so recht der Chefredaktion unterbreiten. Gar zu leicht könnte ich in den Ruf der Frauenfeindlichkeit geraten. Ich bin zwar feindlich – aber nicht gegenüber Frauen. Auf diese feine Differenzierung lege ich gesteigerten Wert! Zeitschriften, welche dazu geeignet sind, Ihre testosteronüberfluteten Organe aus der Brust oder sonst wo (bitte keine Details …), springen zu lassen, gibt es doch schon zuhauf. Ich habe mir auch sagen lassen, dass das Internet diesbezüglich eine gewisse Auswahl feilbietet. Weswegen wir nun auch damit anfangen sollten, Lungenentzündung und andere, schwere Erkältungskrankheiten bei jungen Frauen zu forcieren, entzieht sich meinem Verständnis. Mit Ihrer Einstellung sollten Sie mit vielem rechnen, aber nicht mit meiner Unterstützung.

Nachfrage



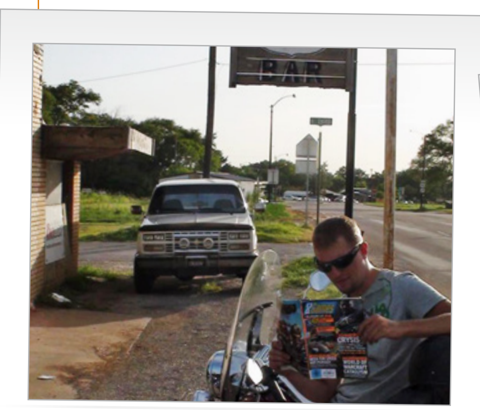
Haben sie meine Email nicht erhalten, oder wollen sie mir nicht antworten?

Ein Leser.

Spontan würde ich jetzt eigentlich mit Letzterem antworten wollen, was ich aber natürlich niemals ernsthaft in Erwägung ziehen würde. Bitte bedenken Sie, dass bei uns schon ein paar E-Mails eingehen und es darum ab und an zu Verzögerungen kommen kann. Leider sind auch meine hellseherischen Fähigkeiten begrenzt und um hier wirklich helfen zu können, würde ich zumindest ein Minimum an Informationen benötigen. Vor allem würde ich auch gerne wissen, was es mit dem Email, einen Metallüberzug, aus Silikaten und Oxiden bestehend, auf sich hat. Haben wir übrigens auch nicht erhalten!

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Meine Leser besuchten die legendäre Route 66,



Oder trafen den legendären nude Cowboy in NY.



Ich war zu Hause und hatte einen legendären Verbrauch von Aspirin.

Rossis Speisekammer


Foto: Ezume Images @Adobe Stock

Heute: Fettuccine Primavera

Wir brauchen:

- 500g Fettuccine
- ca. 150g Tomaten aus der Dose
- 250g Büffelmozzarella
- 2 EL Olivenöl
- 1 Handvoll Basilikumblätter
- 2 Knoblauchzehen

Der Klassiker aus Italien ist sehr schnell gemacht und kommt nicht nur im Frühling gut an.

Die Tomaten lassen wir abtropfen und schneiden sie in Würfel. Ebenso den Mozzarella. Je nach Vorliebe kommt noch Basilikum und Knoblauch dazu. Alles salzen und mit Olivenöl übergießen. Hier nicht knauserig sein, und gutes Öl verwenden! Das alles lassen wir gut durchziehen. In dieser Zeit kochen wir die Nudeln in reichlich Salzwasser al dente. Nun noch die Nudeln abgießen, mit den Zutaten vermischen und sofort servieren. Fertig!

Statt Tomaten lassen sich übrigens auch Erbsen oder Karotten verwenden – oder anderes Gemüse, je nach persönlicher Vorliebe. Und statt Fettuccine kann man auch Spaghetti verwenden. Mir persönlich sind die Fettuccine lieber.

Wie hat es dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung! Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

Die gesammelten Rezepte gibt es übrigens hier: https://shop.computec.de/pc-magazine/pc-games/digitale-einzelhefte

MULTIMEDIA

Hardware, Zubehör, Filme, Comics, Musik – für unsere Webseite testen wir jede Menge spannende Dinge abseits von Videospielen. Die interessantesten davon stellen wir euch auf diesen Seiten kurz vor.

Lucifer – **Lucifer III**

Zeitreise in die 70er-Jahre gefällig? Lucifer nehmen euch auf Album #3 gerne mit!

Von: Sascha Lohmüller,



Okkulter Hard Rock der alten Schule hat in den letzten Jahren Hochkonjunktur, seien es nun die übergroßen, dem Genre fast schon entwachsenen Ghost oder kleinere, nicht minder tolle Kapellen wie Witchcraft, Orchid, Blood Ceremony und die fantastischen Year Of The Goat. Auch Lucifer schlagen in dieselbe Kerbe – kein Wunder, schließlich sang Frontfrau Johanna Sadonis vorher bei den ähnlich gelagerten The Oath. Für das 2018 veröffentlichte zweite Album holte sich die Berlinerin zudem noch Tausendsassa und Ehemann Nicke Andersson (The Hellacopters, Entombed und circa 421 andere Bands) an Bord, der dem Sound den nötigen Gitarren- und Drumklang verschaffte. Und so spielen sich Lucifer auch auf Album Nummer 3 – wie die Vorgänger einfach mit römischer Nummer gekennzeichnet – durch das gesamte Klangspektrum des düsteren 60s- und 70s-Rock. Hier doomig und düster wie etwa in „Coffin Fever", dort rockig und schnell wie in „Lucifer", dann wieder langsam und melancholisch wie in „Cemetery Eyes", sodass auch jederzeit die musikalischen Vorbilder Black Sabbath, Coven und Co. erkennbar sind. Die vorab veröffentlichte Single „Ghosts" kommt beispielsweise mit starker Jethro-Tull-Schlagseite daher. Kurz: richtig gutes, kurzweiliges, professionell gemachtes Doom-Rock-Album.

LABEL: Century Media **VÖ:** 20. März 2020
GENRE: Doom/Hard Rock



Harley Quinn: Greatest Hits

Ordentliche Sammlung kleinerer Harley-Storys

Von: Sascha Lohmüller



Das Cover verdeutlicht, warum diese Ansammlung von Harley-Quinn-Geschichten jetzt (oder genauer: Ende Januar) in den Handel kommt: Man möchte vom Filmstart von Birds of Prey profitieren (und die Ticketverkäufe ankurbeln), denn sonst wäre nicht Darstellerin Margot Robbie vorndrauf gelandet. Mit den enthaltenen Comics hat die Gute nämlich nichts am Hut. Vielleicht auch besser so, denn während der Film floppte, sind die hier gesammelten Geschichten größtenteils unterhaltsam, nett (und aufreizend) gezeichnet und bieten einen guten Einstieg in Harleys Welt. Allerdings ist der Titel „Greatest Hits" irreführend, denn während Miss Quinzel bereits seit Anfang der 90er-Jahre ihr Unwesen treibt, stammen die hier gebündelten Comics allesamt aus den Jahren 2014 bis 2016. Dementsprechend zünden auch nicht alle Storys, versprühen aber durchweg den typischen, oftmals etwas debilen Anarcho-Humor. Von Großtaten wie Mad Love sind die netten Geschichten aber weit entfernt.

VERLAG: DC/Panini **PREIS:** 19,99 EURO
SEITENZAHL: 220

TESTURTEIL
6

White Stones – Kuarahy

Neues aus dem erweiterten Opeth-Lager

Von: Sascha Lohmüller



White Stones? Nie gehört? Kein Wunder, schließlich liefert der Fünfer hier sein erstes Album ab. Hinter der Band steckt allerdings kein Unbekannter: Kreativer Kopf ist Martin Mendez, seines Zeichens Bassist der Prog-Granden Opeth. Benannt wurde die Band nach dem uruguayischen Geburtsort des Saitenzupfers, der Titel des Albums bedeutet übersetzt „Sonne". Allzu sonnig geht es hier musikalisch allerdings nicht zu, viel mehr orientiert sich der Fünfer am Frühwerk von Mendez' Hauptband. Geboten wird also proggiger Death Metal, größtenteils im Mid Tempo gehalten, unterbrochen von instrumentalen, ruhigen Einschüben. Highspeed-Ausflüge sucht man dabei vergebens, cleane Vocals allerdings auch. Stattdessen streuen Mendez' und Co. neben einigen wenigen Anleihen an moderne Opeth – das Riff in „Rusty Shell" klingt z. B. sehr nach „Sorceress" – auch ein paar dezente lateinamerikanische Klänge ein, etwa die Gitarren in „Guyra". Alles in allem wäre zwar ein klein wenig mehr Mut zur Eigenständigkeit schön gewesen, gelungen ist das Debüt dennoch.

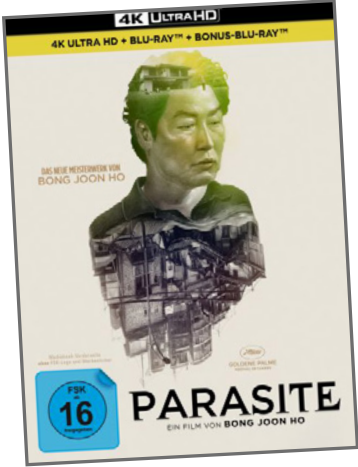
LABEL: Nuclear Blast **VÖ:** 13. März 2020
GENRE: Death Metal

TESTURTEIL
7

Parasite

Klassenkampf in Südkorea – und im Heimkino

Von: Sascha Lohmüller



Spätestens seit der diesjährigen Oscar-Verleihung ist Parasite in fast aller Munde und den meisten Film-Fans ein Begriff. Schließlich sahnte die düster-komische Farce als erster nicht englischsprachiger Streifen den Oscar für den besten Film ab. Nun erscheint Parasite auch endlich fürs Heimkino, zusätzlich zu den normalen und Steelbook-Varianten auch noch als 4K-Mediabook über Capelight. Die bietet neben den üblichen Extras auch noch Interviews und ein 24-seitiges Booklet. Egal für welche Version ihr euch letztendlich entscheidet: Es lohnt sich! Denn die tragikomische Geschichte unterhält von vorne bis hinten, spart nicht mit grotesken und völlig übertriebenen Szenen und bietet dadurch eine sehr gelungene Parabel auf den modernen Kapitalismus mit all seinen Auswüchsen: Klassenkampf, Armut, überbordender Reichtum, Drogen, Alkohol, sexuelle Perversion – kaum ein Thema wird ausgespart, auch wenn einige deutlich präsenter sind. Zur Story sollte man daher auch nicht allzu viel verraten. Nur so viel: Die ärmliche, vierköpfige Familie Kim schleicht sich nach und nach in das Leben der wohlhabenden Familie Park ein, unter Vorspiegelung falscher Tatsachen und der Annahme von Scheinidentitäten. Dabei wird das Konstrukt aus Lügen und Betrug immer komplizierter, bis die Situation irgendwann unweigerlich eskaliert.

LAUFZEIT: ca. 132 Min.
USK: Ab 16 Jahren
EXTRAS: Making-of, TV-Spots, Trailer, Interviews



Gemini Man

Lahme Action mit dem doppelten Smithchen

Von: Sascha Lohmüller



Der alternde Auftragskiller Henry Brogan (Will Smith) will sich endlich zur Ruhe setzen, bei seinem letzten Auftrag ging nämlich so einiges schief. Als er dann noch herausfindet, dass er von der Defense Intelligence Agency, die ihn angeheuert hatte, hintergangen wurde, plant diese, ihn zu töten. Sie setzen jedoch nicht einfach einen anderen Killer auf ihn an … sondern eine jüngere, geklonte Version von ihm selbst. Mehr müssen wir zur Story nicht verraten, denn viel mehr gibt es gar nicht. Der Film hangelt sich fast zwei Stunden an dieser Intrigen-Sniperduell-Thematik entlang, ohne dass groß etwas passiert. Man merkt dem Skript an, dass hier die mittlerweile wahrscheinlich fünfzigste Überarbeitung verfilmt wurde. Schließlich befand sich Gemini Man bereits seit 1997 in der Entwicklungshölle, unter anderem sollten Sean Connery, Harrison Ford und Mel Gibson die Hauptrolle spielen. Leider konnte auch Ausnahme-Regisseur Ang Lee (Life of Pi, Tiger and Dragon) das Projekt letzten Endes nicht mehr retten. Neben der drögen Story irritiert nämlich auch die Technik. Zwar taugt der Großteil der Actionszenen und auch die digitale Verjüngung von Will Smith funktioniert meistens recht gut, mitunter driftet es aber auch ganz hart ins Uncanny Valley ab. Zudem wurde der Film mit 120 Frames gedreht, wirkt daher oft wie eine Daily Soap – bitte Hollywood, lasst die Frame-Versuche doch einfach bleiben.

LAUFZEIT: ca. 117 Min.
USK: Ab 12 Jahren
EXTRAS: Deleted Scenes, altern. Anfang, div. Features

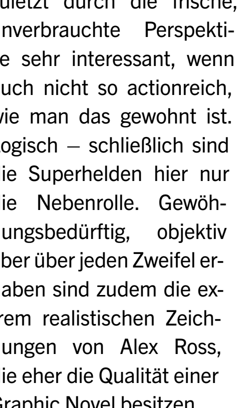


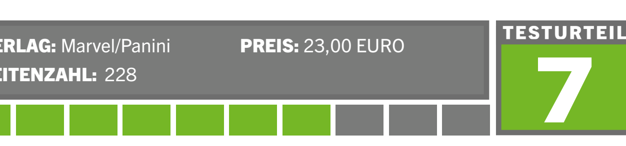
Marvels

Ein Comic-Klassiker wird kurz nach dem 25. Jubiläum neu aufgelegt – und versetzt uns in die Rolle eines Zuschauers.

Von: Sascha Lohmüller

Normalerweise folgen wir in Superhelden-Comics den namensgebenden Titelhelden – wir erleben ihre Taten, sehen ihre Reaktionen auf Verbrechen, beobachten sie bei der Recherche oder in ruhigen Momenten. Nicht so im Klassiker Marvels, der jüngst anlässlich seines 25. Geburtstags in einer schönen Edition neu aufgelegt wurde. Auch ein frischer, 16-seitiger Epilog ist mit an Bord. Bei alledem wird die Story eben wie erwähnt nicht aus der Sicht der Helden erzählt, sondern aus der Sicht eines Außenstehenden. Der Fotojournalist Phil Sheldon ist nämlich Zeuge, wie der künstliche Held „Die Fackel" der Welt vorgestellt wird und ist von da an fasziniert von den nun immer häufiger auftretenden übernatürlichen Menschen, Mutanten und Aliens. Während er für sein Buch namens Marvels Fotomaterial und Texte sammelt, begegnet er so unter anderem noch Spider-Man, den Avengers, den X-Men, Galactus, Dr. Octopus, dem Green Goblin und vielen mehr. Auch persönliche Rückschläge und die obligatorischen Katastrophen, die das Handeln der Superhelden und -schurken nun mal so begleiten, bringen ihn nicht davon ab, sich weiter mit dem Thema zu beschäftigen … Als Marvels 1994 erschien, wurde der Comic mit Preisen überhäuft und von vielen Kritikern über den grünen Klee gelobt – das ist sicherlich etwas übertrieben. Dennoch ist die Story aus der Feder von Kurt Busiek nicht zuletzt durch die frische, unverbrauchte Perspektive sehr interessant, wenn auch nicht so actionreich, wie man das gewohnt ist. Logisch – schließlich sind die Superhelden hier nur die Nebenrolle. Gewöhnungsbedürftig, objektiv aber über jeden Zweifel erhaben sind zudem die extrem realistischen Zeichnungen von Alex Ross, die eher die Qualität einer Graphic Novel besitzen.





Die PC-Games-Referenz-PCs

Der Ryzen 5 2600 ist schon länger ein Preis-Leistungs-Tipp für den Einstieg und kann auch für eine deutlich stärkere Grafikkarte als Basis dienen. Für unter 200 Euro ist aktuell eine Nvidia GeForce GTX 1650 Super ein guter Griff, was Grafikkarten angeht.



CPU

Hersteller/Modell: AMD Ryzen 5 2600X (Boxed, Wraith-Kühler)
Kerne/Taktung: ....6 Kerne (3,6-4,2 GHz), 12 Threads
Preis: .... **120 Euro**

ALTERNATIVE

Intel Core i3-9100F (4 Kerne und Threads, 3,6 bis 4,2 GHz) für **80 Euro** oder **Intel Core i5-9400F** (6 Kerne und Threads, 2,9 bis 4,1 GHz) für **155 Euro.**

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ...Palit GeForce GTX 1650 Super StormX
Chip-/Speichertakt: 1.530 MHz (Boost 1726 MHz) / 1.500 MHz
Speicher/Preis: .... 4GB GDDR6-RAM/**160 Euro**

ALTERNATIVE

Für nur **140 Euro** gibt es die **XFX Radeon RX 570 XXX Edition** mit 8GB RAM. Eine **Nvidia GeForce GTX 1650 Super** ist aber aktuell trotz nur 4GB RAM gute 20 Prozent schneller.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: ....ASRock B450M-HDV R4.0
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ....µATX/AMD AM4 (B450)
Steckplätze/Preis: .... 2x DDR4-RAM, 1xPCIe 3.0 x16, ... 1xPCIe 2.0 x1, 1x M.2 (PCIe) / **60 Euro**

ALTERNATIVE

Falls man eine Intel-CPU wählt, ist ein Sockel 1151v2-Mainboard nötig. Zum Beispiel das Gigabyte B365M DS3H für 75 Euro.

RAM

Hersteller/Modell: ....G.Skill Aegis DIMM Kit
Kapazität/Standard: ....16GB (2x8GB) / DDR4-3000
Timings/Preis: CL16-18-18/**70Euro**

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: .... HP SSD EX900 (M.2-Anschluss)/ .... Seagate BarraCuda Compute
Kapazität SSD/HDD: .... 500 GB/1.000 GB
Preis SSD/HDD: ....**80 Euro/40 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: . SilentiumPC Signum SG1, 1 Lüfter (120mm) ....vorverbaut, Grafikkarten bis 32,5 cm, ...Kühler bis 16,1 cm, 2x USB3.0, **35 Euro**
Netzteil/Preis: ......Xilence Performance C Series 550 Watt .... (zwei 12V-Lanes), **45 Euro**



Mit dem Ryzen 5 3600 bietet AMD eine perfekte Spiele-CPU unter 200 Euro. Eine AMD Radeon RX 5700 hat ebenfalls ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Wer mehr ausgibt, gewinnt erst ab etwa 460 Euro mehr als nur 10 bis 15 Prozent Leistungsplus.

CPU

Hersteller/Modell: ....AMD Ryzen 7 3700X
Kerne/Taktung: ....8 Kerne (3,6-4,4 GHz), 16 Threads
Preis: .... **290 Euro**

ALTERNATIVE

In Spielen ist der Ryzen 5 3600 kaum langsamer, kostet aber nur 170 Euro. Intel-Fans nehmen einen Core i7-9700K (365 Euro) – der Vorteil zu den AMD-CPUs in Spielen ist aber nur gering.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: EVGA GeForce RTX 2080 Super XC Gaming
Chip-/Speichertakt: 1650 MHz (Boost 1830 MHz) / 1938 MHz
Speicher/Preis: ....8GB GDDR6-RAM / 750 Euro

ALTERNATIVE

Wer auf ungefähr 15 Prozent Leistung verzichtet, kann mit dem Griff zu einer Nvidia GeForce RTX 2070 Super über 200 Euro sparen. Für sehr hohe Ansprüche auch bei 4K bleibt nur eine Nvidia GeForce RTX 2080 Ti (ab 1100 Euro).

MAINBOARD

Hersteller/Modell: . MSI MPG X570 Gaming Pro Carbon WIFI
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): .....ATX/AMD AM4 (X570)
Steckplätze/Preis: ....4x DDR4-RAM, 2x PCIe 4.0 x16, ... 2x PCIe 3.0 x1, 2x M.2 (PCIe 4.0) / **250 Euro**

ALTERNATIVE

Wer nicht übertakten will, kommt auch mit einem Mainboard für unter 100 Euro wie dem Gigabyte B450 Aorus Elite aus. Übertakter-Alternativen sind das Gigabyte X570 Aorus Pro (265 Euro) oder das Asus Prime X570-Pro (240 Euro). Für die Intel-CPU sind das ASRock Z390 Taichi Ultimate oder das Asus ROG Maximus XI Hero (je etwa 270 Euro) zu nennen.

RAM

Hersteller/Modell: ....G.Skill Trident Z Neo .... (F4-3600C18D-32GTZN)
Kapazität/Standard: .... 32GB (2x16GB) / DDR4-3600
Timings/Preis: .... CL18-22-22 / **195 Euro**

SSD/HDD

Hersteller/Modell: .... Samsung SSD 970 EVO Plus / ....Toshiba X300 Performance
Kapazität SSD/HDD: ....1000 GB / 6000 GB
Preis SSD/HDD: ....**215 Euro/150 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: NZXT H710, 4 Lüfter (3x 120mm, 1x140mm) ....vorverbaut, Grafikkarten bis 41,3 cm, ...Kühler bis 18,5cm, je 2x 3.0, **135 Euro**
CPU-Kühler/Preis: ... NZXT Kraken X52 (mit AM4-Bracket), ...Aio-Wasserkühlung, **120 Euro**
Netzteil/Preis: ..BitFenix Whisper M 550W (drei 12V-Lanes, ... vollmodular), **90 Euro**



CPU

Hersteller/Modell: .... AMD Ryzen 7 3700X
Kerne/Taktung: .... 8 Kerne (3,6-4,4 GHz), 16 Threads
Preis: .... **290 Euro**

ALTERNATIVE

In Spielen ist der Ryzen 5 3600 kaum langsamer, kostet aber nur 170 Euro. Intel-Fans nehmen einen Core i7-9700K (365 Euro) – der Vorteil zu den AMD-CPUs in Spielen ist aber nur gering.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: ...... MSI MPG X570 Gaming Pro Carbon WIFI
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): .... ATX/AMD AM4 (X570)
Steckplätze/Preis: ...... 4x DDR4-RAM, 2x PCIe 4.0 x16, 2x PCIe .... 3.0 x1, 2x M.2 (PCIe 4.0) / **250 Euro**

ALTERNATIVE

Wer nicht übertakten will, kommt auch mit einem Mainboard für unter 100 Euro wie dem Gigabyte B450 Aorus Elite aus. Übertakter-Alternativen sind das Gigabyte X570 Aorus Pro (265 Euro) oder das Asus Prime X570-Pro (240 Euro). Für die Intel-CPU sind das ASRock Z390 Taichi Ultimate oder das Asus ROG Maximus XI Hero (je etwa 270 Euro) zu nennen.

RAM

Hersteller/Modell: .... Crucial Ballistix Sport LT
Kapazität/Standard: .... 16GB (2x8GB) / DDR4-2666
Timings/Preis: .... CL16-18-18/**65 Euro**

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: .... Samsung SSD 970 EVO Plus / .... Toshiba X300 Performance
Kapazität SSD/HDD: .... 1000 GB / 6000 GB
Preis SSD/HDD: .... **215 Euro / 150 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: .... NZXT H710, 4 Lüfter (3x 120mm, 1x140mm) .... vorverbaut, Grafikkarten bis 41,3 cm, ... Kühler bis 18,5cm, je 2x 3.0, / **135 Euro**
Netzteil/Preis: .... BitFenix Whisper M 550W .... (drei 12V-Lanes, vollmodular), **90 Euro**

Wer oft mehrere Anwendungen parallel laufen hat, wird von dem Zusatzangebot an Threads, die der Ryzen 7 3700X im Vergleich zum Ryzen 5 3600 bietet, profitieren. Mit dem Mainboard-Vorschlag und der All-in-One-Wasserkühlung ist auch Übertakten kein großes Problem. Die Nvidia GeForce RXT 2080 Super ist die stärkste vom Preis her noch vertretbare Grafikkarte auf dem Markt.



GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell:. EVGA GeForce RTX 2080 Super XC Gaming
Chip-/Speichertakt: .. 1650 MHz (Boost 1830 MHz) / 1938 MHz
Speicher/Preis: .... 8GB GDDR6-RAM / **750 Euro**

ALTERNATIVE

Wer auf ungefähr 15 Prozent Leistung verzichtet, kann mit dem Griff zu einer Nvidia GeForce RTX 2070 Super über 200 Euro sparen. Für sehr hohe Ansprüche auch bei 4K bleibt nur eine Nvidia GeForce RTX 2080 Ti (ab 1100 Euro).

Neue Prämien im Shop!

GADGETS & FANSTUFF
Lieferbar, solange Vorrat reicht

AKTUELLE TOP-GAMES
Lieferbar, solange Vorrat reicht

GAMESPLANET.COM

GUTSCHEINE

amazon.de Geschenkgutschein
Betrag: € 30,-

*Amazon.de ist kein Sponsor dieses Programms. Amazon, Amazon.de, das Amazon.de-Logo und das Amazon.de-Gutschein-Logo sind Marken von Amazon EU SARL oder ihrer verbundenen Unternehmen. Den vollständigen Wortlaut der Gutscheinbedingungen finden Sie unter www.amazon.de/einloesen.

30-EURO-GUTSCHEIN GOOGLEPLAY

Google Play

NÜTZLICHES
USK: Ab 16 Jahren
Lieferbar, solange Vorrat reicht

LEATHERMAN
Leave nothing undone.

LED LENSER
by Zweibrüder Optoelectronics GmbH

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

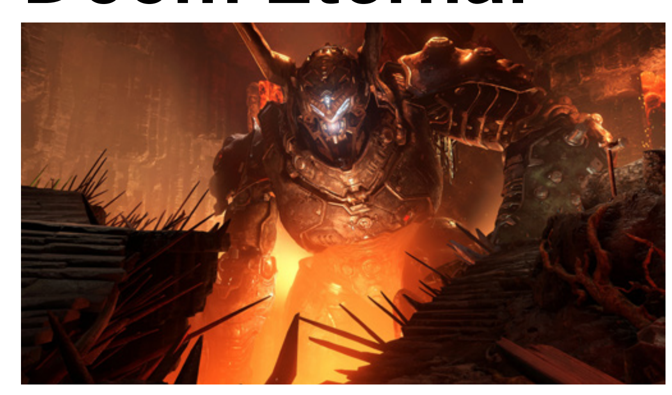
shop.pcgames.de



Im nächsten Heft

❑ Test

Doom Eternal



Die Test-Version von id Softwares neuem Shooter trudelte einen Tag vor der Heftabgabe ein – das holen wir natürlich nach!

❑ Test

Resident Evil 3



Der Ersteindruck zu Single- und Multiplayer für diese Ausgabe war ja sehr gut – mal schauen, ob das fertige Spiel auch so gut abschneidet!

❑ Test

Half-Life: Alyx | Wir klären, ob sich die Anschaffung einer VR-Brille für Half-Life lohnt.



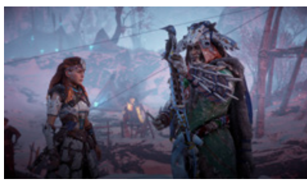
❑ Vorschau

Wasteland 3 | Die Endzeit-Reihe geht bald in die nächste Runde – wir rechnen mit neuen Infos.



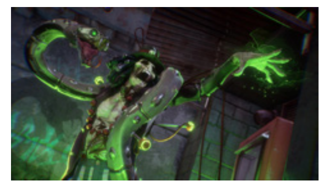
❑ Vorschau

Horizon: Zero Dawn | Kurz vor Redaktionsschluss wurde der PS4-Hit für den PC angekündigt.



❑ Test

Bleeding Edge | Mal sehen, ob der Team Brawler im Test mehr überzeugt als in der Vorschau.



PC Games 05/20 erscheint am 29. April!

Vorab-Infos ab 25. April auf www.pcgames.de!



MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiter/CvD Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Johannes Gehrling, Maik Koch, David Martin, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld
Mitarbeiter dieser Ausgabe Olaf Bleich, Wolfgang Fischer, Herbert Funes, Michael Leibner, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Sattler, Christian Schmid, Marvin Schumacher, Sönke Siemens
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Judith von Biedenfeld, Matthias Schöffel
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Larian Studios

Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
DVD Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen-Kunoth

www.pcgames.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion David Benke, Marc Brehme, Matthias Dammes, Christian Dörre, Maik Koch, Sascha Lohmüller, David Martin, Dominik Pache, Katharina Pache, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld

Digital Director Simon Fistrich
New Business Viktor Eippert (Project Manager), Werner Spachmüller (Support)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH, Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg, Tel.: +49 40 468 567-100, www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme, Annett Heinze, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 33 vom 01.01.2020.



PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác Ungarn

MARQUARD MEDIA GROUP

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE, WIDESCREEN

Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL

Marquard Media Hungary:
JOY, JOY-NAPOK, INSTYLE, SHOPPIEGO, APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, FAMILY.HU, RUNNER'S WORLD

EXTENDED 04/20

Seite 100

Doom Eternal: **Warum id Software mal das Genre wechseln sollte**



In seiner Kolumne überlegt sich Kollege Felix Schütz, dass id Software vielleicht mal andere Spiele als Ego-Shooter entwickeln sollte. Dabei geht er auf verschiedene Spielelemente von Doom Eternal ein, die darauf schließen lassen, dass sich id sowieso zu anderen Genres hinbewegt.

RETRO Seite 102

Achtung, **Piraten!**

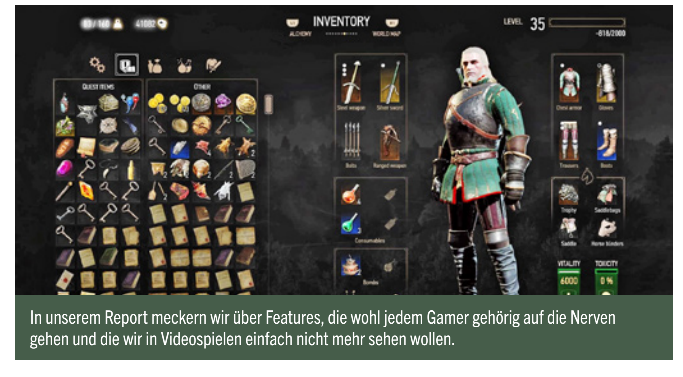




In seiner Kolumne blickt unser freier Autor Olaf „Olf“ Bleich auf den Spieleklassiker Sid Meier’s Pirates! zurück und reichert dies mit zahlreichen persönlichen Anekdoten an.

REPORT Seite 104

Gamedesign-**Sünden**



In unserem Report meckern wir über Features, die wohl jedem Gamer gehörig auf die Nerven gehen und die wir in Videospielen einfach nicht mehr sehen wollen.

SPECIAL Seite 108

The Divison 2: **Story-Recap**



Die Geschichte von Tom Clancy’s The Division 2 ist ziemlich verworren, sodass wir euch pünktlich zum Add-on Warlords of New York hier eine Zusammenfassung der Story präsentieren.

RETRO Seite 112

Mein erstes Mal: **Final Fantasy 6**



Unser freier Autor Benedikt Plass-Flessenkämper wagt den Selbstversuch: Kann der RPG-Klassiker Final Fantasy 6 auch überzeugen, wenn man ihn heutzutage zum ersten Mal spielt?

DOOM ETERNAL

Warum id Software mal das Genre wechseln sollte!

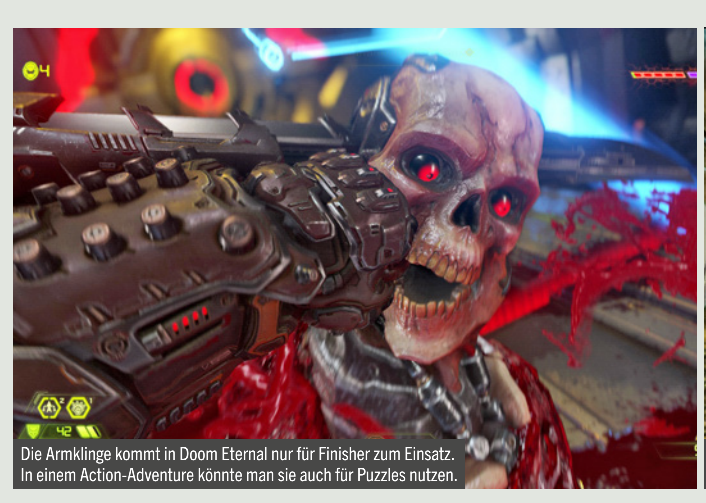
Eine Kolumne von Felix Schütz

Ehre, wem Ehre gebührt: Was wir heute unter „Ego-Shooter" verstehen, haben wir zu weiten Teilen id Software zu verdanken! Wo sonst war die Technik brillanter, das Gameplay flüssiger, die Doppelshotgun wuchtiger als damals in Doom oder Quake? Bis Mitte der 90er-Jahre hielt id Softwares Höhenflug an, danach zogen andere Studios kräftig nach, setzten mit Duke Nukem 3D, Unreal und Half-Life eigene Maßstäbe. Trotzdem ist id Software selbst nach drei Jahrzehnten eine Top-Adresse für Shooter geblieben und mit dem gelungenen Reboot fand schließlich auch Doom (2016) wieder zu alter Stärke zurück. Heute sitzt id Software wieder fest im Sattel, ihr nächstes Spiel, Doom Eternal, machte schon beim ersten Probeballern mächtig Laune. Warum also schlage ich vor, dass sich ausgerechnet die Shooter-Experten schlechthin an einem anderen Genre versuchen? Weil mich mehr und mehr das Gefühl beschleicht, dass id Software eigentlich schon längst ein anderes Spiel machen könnte – und das insgeheim vielleicht auch selber will.

Metroid plus Shooter, das passt!

Kein großes Geheimnis: Metroidvanias zählen schon lange zu meinen absoluten Lieblingsspielen. Seit Super Metroid (SNES, 1994) bin ich ein Fan des Genres, für Ori and the Blind Forest, Batman: Arkham Asylum oder Hollow Knight lasse ich fast alles stehen und liegen.

Ein ganz besonderes Spiel dieser Bauart war das exzellente Metroid Prime (Gamecube, 2004): Ihm gelang es hervorragend, das vertraute Konzept von der 2D-Seitenansicht in die Ego-Perspektive zu katapultieren. Die Kritiker flippten damals regelrecht aus, auch die Fans liebten es und zwei sehr gute



Die Armklinge kommt in Doom Eternal nur für Finisher zum Einsatz. In einem Action-Adventure könnte man sie auch für Puzzles nutzen.



Metroid Prime (im Bild Teil 3 für Nintendo Wii) hat's vorgemacht: Shooter und Metroidvanias passen sehr gut zusammen!


Shooter im Wandel: Doom steckt schon jetzt voller Jump&Run-Elemente, Upgrades und Suchaufgaben.

Nachfolger rundeten die Trilogie ab. Nach so einem Erfolg lassen die Trittbrettfahrer normalerweise nicht lange auf sich warten, doch im Fall von Metroid Prime blieben sie seltsamerweise aus. Gute Metroidvanias aus der Ego-Perspektive gibt es bis heute kaum! Das sympathische Journey to the Savage Planet, der Indie-Geheimtipp Supraland, im weitesten Sinne vielleicht noch Bethesdas Prey – sie zählen zu den seltenen, löblichen Ausnahmen. Und Metroid Prime 4? Das scheint wohl noch in weiter, weiter Ferne zu liegen. Was mich endlich wieder zurück zu Doom bringt.

Mehr als nur ballern!

Schon im Doom-Reboot von 2016 hat id Software nicht einfach nur den Geist der 1990er beschworen und ein deftiges Ballerfest abgeliefert, sondern auch ein paar Dinge anders (und überraschend gut) gemacht. Fangen wir bei dem Bewegungsmodell an. Doom ist und bleibt ein Shooter, hohes Tempo, fiese Gegner, dicke Wummen. Trotzdem gibt es auch ungeheuer viele Sprungeinlagen! Und nicht nur das: Der Doom Slayer kann sich auch lässig an Kanten raufziehen, das spielt sich schön präzise und ist keine Selbstverständlichkeit. Im Nachfolger Doom Eternal gehen die Entwickler sogar noch weiter, hier wird es auch Sprints in der Luft, Doppelsprünge von Anfang an, Kletterwände, Stangen zum Entlangschwingen und einen Kettenhaken geben, mit dem man sich an Gegner ranziehen kann. Kurzum: Doom Eternal wird noch mehr Turnmöglichkeiten bieten als früher! Die wiederum wirken sich nicht nur auf die Kämpfe aus, sondern geben auch den Leveldesignern deutlich mehr Freiheiten. Secrets und Geheimgänge können beispielsweise wesentlich fantasievoller verborgen werden als noch zu alten Quake-Zeiten, der Spieler muss die Levels in alle Richtungen genauer untersuchen, versteckte Schalter aktivieren und von den vorgegebenen Pfaden abweichen, um wirklich alles zu finden. Das alles sind wichtige Merkmale von Metroidvanias!

Upgrades mit Wert

Logisch: Schon die alten Doom-Teile enthielten zig Geheimräume, in denen sich kleine Boni befanden. Doch erst mit dem Reboot von 2016 kam ein entscheidender Faktor hinzu, denn hier sammelte man eben nicht nur Munition, Rüstungspunkte und Heilpakete ein. Diesmal gab es auch richtige Upgrades zu entdecken! Mit denen durftet ihr die Fähigkeiten und die Ausrüstung des Slayers dauerhaft verbessern, beispielsweise um Waffen aufzumotzen und Statusboni freizuschalten.

Auch hier gilt: Dauerhafte Upgrades, die uns das Leben etwas leichter machen, sowie lohnenswerte Boni fernab des Hauptpfades sind typische Metroidvania-Elemente!

Der Weg ist nicht mehr weit

Was Doom dagegen komplett fehlt, sind im Grunde nur zwei Dinge. Erstens: Die Spielwelt besteht hier noch aus linearen Levels in starrer Abfolge, das machen Metroidvanias völlig anders. Sie bieten in der Regel eine zusammenhängende Welt, oft sogar ohne Ladezeiten oder zumindest mit halbwegs glaubwürdigen Levelübergängen (Aufzüge, Türen, Teleporter usw.). Da müssten die Leveldesigner von id Software also tatsächlich neue Wege gehen und eine Spielwelt bauen, die sich auch zum mehrfachen Erkunden eignet. Das Zauberwort dabei lautet: Backtracking!

In praktisch allen Metroidvanias kehrt man nämlich in alte Bereiche zurück, um dort neue Upgrades zu erbeuten, weitere Secrets zu entdecken oder Nebenquests zu erledigen. Die Rückkehr in alte Bereiche dient dabei auch als Gradmesser für den eigenen Spielfortschritt: Hat man sich anfangs vielleicht noch in einem Abschnitt schwer getan, fällt der zweite Besuch dank stärkerer Ausrüstung und nützlicher Gadgets deutlich bequemer aus.

Was mich zum zweiten Punkt bringt, den id Software bislang noch scheut: Es gilt als Eckpfeiler aller Metroidvanias, mit neuer Ausrüstung oder neuen Fähigkeiten nicht nur effektiver zu kämpfen, sondern auch neue Orte zu erschließen! In Doom sammelt man allenfalls Schlüsselkarten oder etwas Vergleichbares, um Türen zu öffnen. Dabei gäbe es doch endlose Möglichkeiten: Ein kleines Tool, um Schalttafeln und Konsolen zu hacken, Kletterhaken, Schweißgeräte, eine Drohne, die durch enge Gänge schlüpfen kann, oder ein Scanner, der verborgene Leitungen in der Wand offenlegt – all das würde sich bestens dazu eignen, um clevere Umgebungsrätsel oder andere Arten von Puzzles einzubauen.

Doomvania? Bitte nicht!

Mit dem Doom-Reboot hat id Software also schon längst eine ganze Menge umgesetzt und dabei das nötige Handwerkszeug entwickelt, um das sie andere Studios sicherlich beneiden dürften: Präzise Jump&Run-Elemente (schwingen, klettern usw.) aus der Ego-Ansicht, dauerhafte Upgrades und ein Fokus auf sorgfältiges Erkunden – damit sind wichtige Grundsteine gelegt, mit denen sich bequem in ein anderes Genre übersiedeln ließe. Anders ausgedrückt: Man stelle sich nur mal ein Metroid Prime mit der Präzision und der Action eines modernen Doom vor – für mich klingt das jedenfalls spitze!

Nun wünsche ich mir aber ausdrücklich kein Metroidvania im Doom-Universum. Lasst Doom bitte Doom sein, ich mag es so, wie es ist! Aber ein völlig neues Setting, eine neue Geschichte, ein neuer Ansatz – das traue ich id Software ohne Bedenken zu. Das Ganze darf dann auch gerne etwas heller und farbenfroher sein, denn auch hier habe ich das Gefühl, dass id Software seine stockfinsteren Gänge aus Doom 3 oder die grau-braune Endzeit von Rage gründlich satt hat. Wie ich darauf komme? Da braucht man sich doch nur mal Doom Eternal anzuschauen! Was ich bislang davon gesehen und gespielt habe, war hell, bunt und alles andere als finster.

id Software ist also schon längst dabei, sich neu zu erfinden. Ich meine: Als Nächstes darf es auch gerne mal in ein anderes Genre gehen! Ein Metroidvania, liebe Doom-Erfinder – wie wär's? ❑



In Doom Eternal hilft eine detailreiche Map bei der Suche nach Secrets. Die würde auch gut in ein Metroidvania passen!

Sid Meier's Pirates!: Die Open-World-Revolution

Erinnerungen an den Klassiker

Kaperfahrten, Crewmanagement und Englischprobleme: Unser Autor Olaf Bleich erinnert sich zurück an die ersten Open-World-Abenteuer mit Pirates! Deshalb war das Freibeuterspiel seiner Zeit so weit voraus!

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Das Fadenkreuz zeigte in Pirates! die Fahrtrichtung an, Schüsse feuerte das Schiff über die Breitseiten ab. Unten im Bild befinden sich die wichtigsten Eckdaten der Kontrahenten sowie Informationen über den aktuell vorherrschenden Wind.

In jeder Stadt habt ihr verschiedene Möglichkeiten: Beim Gouverneur etwa knüpft ihr diplomatische Beziehungen. In der Taverne heuert ihr hingegen neue Crewmitglieder an oder lauscht den neuesten Gerüchten.

Nicht jede Hochzeit läuft reibungslos ab. Manchmal müsst ihr auch einen Verehrer in die Flucht schlagen. Habt ihr keine Lust darauf, könnt ihr den Antrag ablehnen.

Der Titelbildschirm der Amiga-Version macht bereits klar, worum es geht: das Erforschen der Karibik an Bord eines Piratenschiffs. Der Grafikstil wirkt noch heute stimmungsvoll und passt ausgezeichnet zum Setting.

Quelle aller Screenshots: Moby Games

In der heutigen Zeit sind Open-World-Spiele längst nicht mehr die Ausnahme. Sie sind eigentlich die Regel. Egal ob Grand Theft Auto 5, Cyberpunk 2077, Death Stranding oder Tom Clancy's The Division 2 – ohne eine gigantische Spielwelt geht im Jahr 2020 (fast) nichts mehr. Das Ergebnis: Open World ist langweiliger Alltag. Doch das war mal anders! Noch bevor es den eigentlichen Begriff „Open-World-Spiel" überhaupt gab. Mein erstes Open-World-Spiel hieß Sid Meier's Pirates! Ich wusste damals gar nicht, was ich da zockte – und fand es vielleicht gerade deshalb enorm cool.

Pirates! erschien 1987 für den Commodore 64 und 1990 für den Amiga. In diesem Zeitraum veröffentlichte Publisher Microprose zudem Umsetzungen für nahezu alle gängigen Plattformen. Auch wenn ich Pirates! später auch auf dem Amiga zockte (und wir euch in unserer Bilderstrecke auch ebendiese Version präsentieren, weil sie einfach deutlich hübscher ist), so verbinde ich doch sehr viele Erinnerungen mit der C64-Variante, die ich zuerst kennengelernt hatte. Klar, ich war damals noch sehr jung und dementsprechend leicht zu beeindrucken. Schließlich kannte ich Piraten bis dato nur aus Büchern wie Die Schatzinsel von Robert Louis Stevenson oder aus Kinderfilmen wie Pippi in Taka-Tuka-Land. Doch dank Sid Meier's Pirates! war ich nicht mehr nur stiller Zuschauer. Ich war plötzlich selbst Piratenkapitän und bereiste mit meiner Mannschaft die Sieben Weltmeere.

Der Duft der Freiheit

Pirates! faszinierte mich ungemein. Und das, obwohl es das Spiel damals nur mit englischen Texten gab. Für einen neunjährigen Grundschüler keine leichte Aufgabe. Meine Fremdsprachenkenntnisse waren derart rudimentär, dass ich als Niederländer in See stach. Wieso? Weil das Wort „Dutch" dem Begriff „Deutsch" in meiner kindlichen Wahrnehmung am nächsten kam. Überhaupt begann das Abenteuer für mich bereits mit der Charaktererstellung. Ich bestimmte die Epoche, in der ich starten wollte – irgendwo im 16. bis 18. Jahrhundert –, und legte vor allem die speziellen Fertigkeiten von Kapitän Olaf Bleich fest. Je nach Tagesform wollte ich lieber ein Schwertmeister oder ein Scharfschütze an den Kanonen sein. Beides hatte ich mir von meinem großen Bruder abgeschaut.

Doch was mich an Sid Meier's Pirates! auch in den späteren Adaptionen für Xbox 360, PC und iOS-Endgeräte vor allem begeisterte, waren die Freiheiten und die schiere Größe der Spielwelt. Wollte ich mit meinem Schiff von einer Seite der Karte zur anderen reisen, dauerte das einige Minuten. Währenddessen bestimmte ich selbst den Kurs: Handel treiben, andere Schiffe kapern oder doch lieber unbekannte Dörfer erforschen? Zwar existierten grobe Spielziele, aber welche ich davon wirklich anging, blieb meine Entscheidung.

Meine Schwester? egal!

Pirates! gehörte zu den ersten Titeln, die neben einer relativ offenen Sandbox-Welt auch eine Art

Zufallsgenerator für bestimmte, spielentscheidende Gameplay-Elemente wie etwa die Beziehungen der vier konkurrierenden Nationen (England, Frankreich, Holland, Spanien) enthielt. Es setzte auf ein vergleichsweise engmaschiges Diplomatiesystem, dessen Bündnisse Auswirkungen auf meine Freibeuterkarriere hatten.

Aufgrund meiner damaligen Sprachbarriere entgingen mir aber viele dieser tiefer gehenden Gameplay-Ideen und Story-Ansätze. Erst später fand ich etwa heraus, dass ein Ziel darin bestand, die versklavte Familie meines Spielcharakters zu retten. Doch das tat der Freude am Piratenleben keinen Abbruch! Stattdessen schipperte ich durch die Karibik und machte die Gewässer unsicher. Ich liebte das Segeln und die nachvollziehbare Navigation. Nur wenn ich mein Schiff richtig in den Wind stellte, nahm ich auch volle Fahrt auf. Als Kind bildete ich mir ein, wie mir der Wind um die Nase wehte und ich die Seeluft roch. Während mich andere Spiele dieser Zeit in ein enges Gameplay-Korsett sperrten, entschied ich hier selbst, wie ich vorgehen wollte. Das machte Pirates! so anders und besonders für mich.

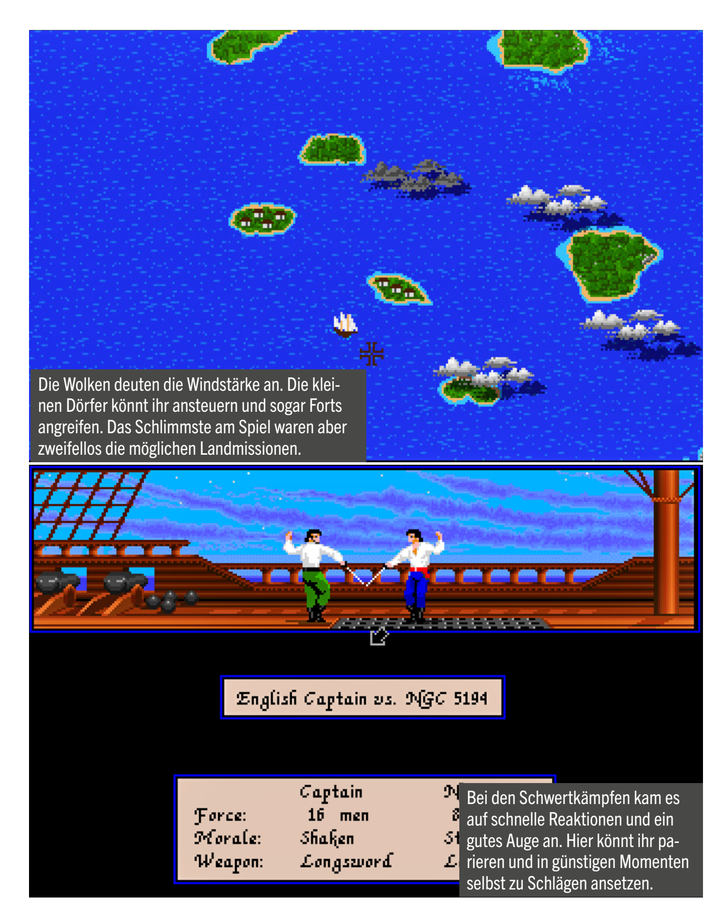
Schippern, Fechten, Plündern!

Zudem lieferte mir das Spiel im Minutentakt Erfolgserlebnisse. Bei meinen Kaperfahrten traf ich in regelmäßigen Abständen auf andere Schiffe – mal Händler oder mal sogar andere Piraten. Ich machte keinen Unterschied! Alles, was ich von meinem virtuellen Krähennest erspähen konnte, wurde angegriffen. Das war vielleicht nicht die taktisch klügste Variante, bescherte mir aber reichlich Action und eine Menge Freude. Das Freibeuter-Abenteuer sprach in seinem Spieldesign eine ganze Reihe meiner Sinne an und forderte meine Fähigkeiten am Competition-Pro-Joystick: Im Kampfmodus beispielsweise kam mir meine Vorliebe für das Segeln zugute. Ich setzte stets auf schnelle, agile Schiffe wie die Pinnace. Mit ihnen trickste ich die oftmals trägen Handelsschiffe gekonnt aus. Die Seeschlachten erforderten Koordination und gutes Timing. Hatte ich diese Hürde gemeistert, enterten mein Avatar und seine Crew das andere Schiff.

Es folgte das berüchtigte Fechtduell. Aus heutiger Sicht ist die Säbelrasselei nahezu unkontrollierbar. Damals war der Mix aus Zuschlagen und Parieren verständlich und nahezu selbsterklärend. Besonders wichtig: Während ich selbst mit dem gegnerischen Kapitän zugange war, kämpften auch die Crews gegeneinander. Als geübter Spieler konnte ich eine zahlenmäßige Unterlegenheit meiner Mannschaft ausgleichen, indem ich meinen Kontrahenten im Zweikampf schlug. Ein Sieg war in Sid Meier's Pirates! süß wie Rum mit einer ordentlichen Portion Zucker. Nicht nur, dass ich im Anschluss die Laderäume plünderte und Golddublonen einstrich, ich entschied auch, ob ich das Schiff übernahm oder versenkte. So viel Macht hatte ich mit meinen neun oder zehn Lenzen noch nie gespürt!

Piraten-Manager 1987

Aus heutiger Sicht ist es aber gerade das sogenannte Meta-Game, welches mich in dem Spiel selbst nach Misserfolgen so lange bei der Stange hielt. Abseits des puren Plünderns motivierte es mit Schatzsuchen, Diplomatie, Handel und einem Wirtschaftssystem. Und an dieser Stelle kommt der Faktor Zufall wieder ins Spiel: Auch Reichtum und Größe der Städte wurden vor den Partien ausgewürfelt. Wollte ich also Beute verkaufen, musste ich mir die besten Preise und die wohlhabendsten Ortschaften merken oder aufschreiben. Hier lohnte sich also ebenfalls das Erkunden. Doch manchmal durchkreuzte die Diplomatie meine Planungen: Knüpfte ich Verbindungen mit bestimmten Würdenträgern und Ländern, machte ich mir damit auch Feinde. Das System verstand ich damals als Kind, auch wenn mir eine potenzielle Heirat mit irgendwelchen Adelstöchtern schlicht zuwider war, weil … Mädchen damals blöd waren.



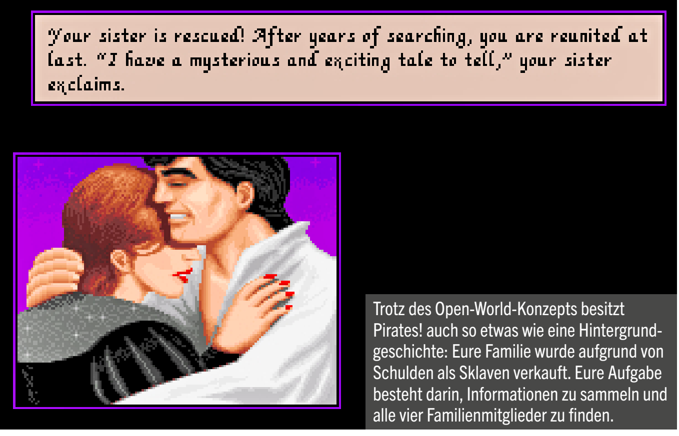
Die Wolken deuten die Windstärke an. Die kleinen Dörfer könnt ihr ansteuern und sogar Forts angreifen. Das Schlimmste am Spiel waren aber zweifellos die möglichen Landmissionen.

Bei den Schwertkämpfen kam es auf schnelle Reaktionen und ein gutes Auge an. Hier könnt ihr parieren und in günstigen Momenten selbst zu Schlägen ansetzen.

Aber gerade als früher Freund von Wirtschaftssimulationen wie Die Fugger oder Hanse wusste ich die zugrunde liegende Struktur zu schätzen. Pirates! gelang durch die geschickte Verknüpfung seiner verschiedenen Gameplay-Ebenen das, was viele moderne Spiele vermissen lassen: die Erschaffung einer offenen Spielwelt mit Sinn und Verstand. Vielleicht liebte ich das Spiel auch deshalb so sehr, weil es irgendwie einfach zu verstehen und doch schwierig zu meistern war. Oder auch, weil ich als kleiner Junge einfach nur Piraten mochte. Sid Meier's Pirates! jedenfalls gehört zu den Vorreitern der Open-World-Games und machte diese bereits groß, bevor sie cool wurden. Rückblickend betrachtet kommt dem Kultspiel zugute, dass es nie einen wirklichen zweiten Teil gab. Denn mal ehrlich: Verklärte Kindheitserinnerungen sind doch oft so viel schöner als Hochglanzgrafik und Ultra-HD-Welten. ❑



Wichtige Momente zelebriert Sid Meier's Pirates! mit hübsch gezeichneten Standbildern. Die Heirat einer gut betuchte Dame gehört zu den wichtigsten Spielzielen.



Trotz des Open-World-Konzepts besitzt Pirates! auch so etwas wie eine Hintergrundgeschichte: Eure Familie wurde aufgrund von Schulden als Sklaven verkauft. Eure Aufgabe besteht darin, Informationen zu sammeln und alle vier Familienmitglieder zu finden.

Gamedesign-Sünden

Was wir in Spielen nicht mehr sehen wollen

Viel Beute, wenig Herz: Auch wenn Loot-Shooter wie The Division 2 zweifellos Spaß machen, so kann das intensive Item-Grinding auch sehr monoton werden und regelrecht in Arbeit ausarten.

Programmfehler, unsichtbare Wände, nervige Computerbegleiter: Wir lieben Computer- und Videospiele, doch manchmal ärgern sie uns auch und kosten uns viele Nerven. Ein Report über Funktionen und Macken in Games, auf die wir getrost verzichten können.

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Videound Computerspiele sind die schönste Nebensache der Welt – sagen zumindest manche. Wären da nicht diese fiesen Ecken und Kanten, die uns vor dem Bildschirm immer wieder zur Weißglut treiben! Egal, ob dumme KI-Begleiter, ödes, uninspiriertes Missionsdesign oder vielleicht sogar dreiste Mikrotransaktionen – es gibt Gamedesign-Todsünden, die immer wieder und selbst in großen Spieleproduktionen auftauchen. In diesem Artikel widmen wir uns daher Features, Gameplay-Elementen und Pannen, die uns in den vergangenen Jahren viel zu oft unter die Augen gekommen sind und die wir – als Spielekritiker wie als -fans wirklich nicht mehr sehen möchten.

Authentizität versus Spielspaß

Red Dead Redemption 2, Assassin's Creed: Odyssey und The Witcher 3: Wild Hunt balancieren auf einem schmalen Grat zwischen Umfang und echtem Spielspaß. Das Erschaffen einer authentisch anmutenden, offenen Spielwelt gehört noch immer zur Königsdisziplin des Gamedesigns. Kleine Logiklücken fallen jedoch hier besonders störend auf. Etwa wenn die Stadtwachen in The Witcher 3 Hexer Geralt festnehmen wollen, weil wir versehentlich auf die Schlag-Taste gekommen sind. Oder wenn Soldaten in einem der vielen Assassin's-Creed-Teile nicht mitbekommen, dass wir ihre Kollegen zwei Meter weiter ins Jenseits befördern. Spiele müssen nicht absolut realistisch sein, sie sollten aber auch unsere Intelligenz nicht beleidigen.



Zu viele Items

Als ähnlich störend erweist sich die zunehmende Flut an Sammelgegenständen. Nicht selten drehen wir in modernen Spielen jeden Stein um oder nehmen jedes Blümchen mit. Doch am Ende benutzen wir nur die Hälfte der gesammelten Ressourcen oder ignorieren bestimmte Crafting-Funktionen gleich komplett, weil sie uns zu kompliziert oder langweilig sind. Gerade bei der Anzahl der zur Verfügung stehenden Items ist weniger inzwischen meist mehr. Ein gesunder Mittelweg zwischen Optionsvielfalt und Nutzerfreundlichkeit ist hier entscheidend.



Klar, Zwischensequenzen wie etwa in Borderlands 3 sind eine schöne Sache. Dennoch möchten wir sie bei Bedarf überspringen können.

Neuer FIFA-Teil, neues Ultimate Team: Jedes Jahr hagelt es Kritik am Pay2Win-Spielprinzip und den schwer kalkulierbaren Lootboxen. Weil diese Spielart für EA Sports aber enormen Profit abwirft, wird sich hier von Seiten des Herstellers sicherlich nichts ändern.

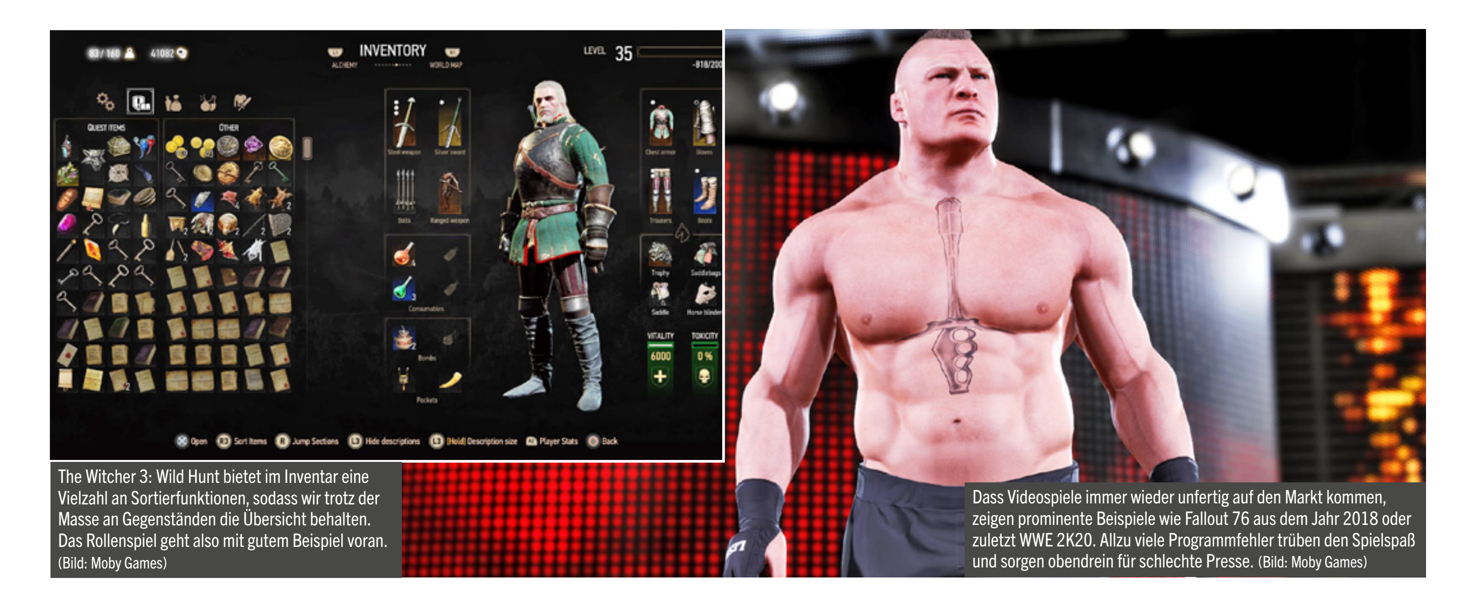
Nervige Inventarfunktionen
Speziell Rollenspiele und Open-World-Games bergen durch ihre oftmals komplexen Charaktersysteme ein hohes Potenzial für Designmacken. Beim Sortieren aufgesammelter Items etwa sollte eine Option zum Markieren von nutzlosem Plunder zum guten Ton gehören, ansonsten artet das Inventarmanagement schnell in echte Arbeit aus. Noch schlimmer ist es nur, wenn es gar keine Unterscheidung zwischen missionsrelevanten Objekten, Hilfsmitteln und Ausschussware gibt. Dann geht jegliche Übersicht im eigenen Inventar flöten!

Beim Benutzen von Heiltränken und Co. wünschen wir uns ebenfalls mehr Komfort. Wieso sollte ein Held beispielsweise einen Energie-Drink konsumieren, wenn er doch bereits vollends genesen ist? Eine kurze Nachricht à la „Deine Lebensenergie ist bereits voll" ist an dieser Stelle das einzig Richtige. Denn nichts ist frustrierender, als wertvolle Heilmittel in der Hitze des Gefechts zu verschwenden – siehe etwa Resident Evil 7.

Unsichtbare Wände, künstliche Hindernisse
Ob in Action-Adventures oder in First-Person-Shootern, wir genießen in Videospielen gerne alle Freiheiten und erkunden jede Ecke der vor uns liegenden Weltkarte. Umso ärgerlicher ist es, wenn uns die Entwickler künstliche Hindernisse in den Weg stellen. Unsichtbare Wände oder auch eingeschränkte Bewegungsoptionen stören immer wieder das freie Erforschen der Szenerie. Beste Beispiele dafür sind die späten Ableger der Resident-Evil-Reihe.

In Resident Evil 6 aus dem Jahr 2012 beispielsweise ist Titelheld Leon S. Kennedy noch nicht einmal in der Lage, über umgestürzte Stühle zu klettern. Der Sinn und Zweck hinter derartigen Einschränkungen ist klar: Spieledesigner kontrollieren dadurch das Tempo ihres Werks und können somit das Erlebnis besser anpassen. Zugleich aber erhöht diese Einflussnahme auch das Risiko für Logikfehler, die dann die Immersion brechen.

Zwischensequenzen, die man nicht wegdrücken kann
Natürlich mögen wir umfangreiche Zwischensequenzen und schätzen es, wenn Entwickler Zeit und Energie in die zünftige Präsentation der Geschichte investieren. Allerdings möchten wir diese Filmpassagen auch jederzeit abbrechen können.



The Witcher 3: Wild Hunt bietet im Inventar eine Vielzahl an Sortierfunktionen, sodass wir trotz der Masse an Gegenständen die Übersicht behalten. Das Rollenspiel geht also mit gutem Beispiel voran. (Bild: Moby Games)

Dass Videospiele immer wieder unfertig auf den Markt kommen, zeigen prominente Beispiele wie Fallout 76 aus dem Jahr 2018 oder zuletzt WWE 2K20. Allzu viele Programmfehler trüben den Spielspaß und sorgen obendrein für schlechte Presse. (Bild: Moby Games)

Activision patchte bei der 2019er-Rennspielneuauflage Crash Team Racing: Nitro-Fueled nach und integrierte Mikrotransaktionen. Auch wenn diese den Spielspaß kaum beeinflussen, wurde diese Erweiterung von der Community nicht gut aufgenommen. (Bild: Moby Games)

Nicht, weil uns die Story-Schnipsel nicht interessieren würden, sondern weil wir manchmal einfach nur weiterspielen wollen. Zuletzt fehlte beispielsweise dem Loot-Shooter Borderlands 3 die Option zum Abbrechen von Cutscenes.

Questdesign aus der Hölle

Mit dem Questdesign steht und fällt die Motivation jedes virtuellen Abenteuers. Während beispielsweise The Witcher 3 meisterhaft zeigt, wie man Story und Aufgaben miteinander verbindet, so gab es 2019 auch viele schwarze Schafe, denen das nicht gelang. Lieblose Fließbandmissionen schmälern den Spielspaß immer wieder massiv. „Triff dich mit Person XY und bring mir Gegenstand Z" – solche Botengänge fühlen sich häufig wie pure Zeitverschwendung an und tragen nur wenig zur Atmosphäre bei.

Insbesondere in Open-World-Spielen wünschen wir uns, dass Quests ihren Sinn und Zweck innerhalb des Szenarios haben – und vor allem auch einen gewissen Anspruch mitbringen. Oft geht nämlich Questdesign nach Schema F einher mit stumpfem Grinding von Erfahrungspunkten oder Ausrüstungsgegenständen – Loot-Shooter wie Division 2 oder Destiny 2 lassen grüßen!

Langsame, plappernde Computer-Begleiter

Mit der stetig steigenden Hardwareleistung von PC und Konsolen wuchsen in den vergangenen Jahrzehnten auch die Spielwelten. Und mit der Größe der Karte entstanden längere Wege zwischen den Missionen. Doch wie füllt man im Idealfall Entfernungen zwischen Start- und Zielpunkt einer Quest? Am besten mit ein wenig Storytelling in Form eines plappernden Begleiters. Doch während geschwätzige Computer-Kameraden gerade noch so zu verkraften sind, so sind langsame Begleiter, die noch unbedingt ihren Text unterbringen müssen, umso nerviger.

In der ersten Mission des Action-Rollenspiels Dragon Ball Z: Kakarot etwa folgt uns der kleine Son-Gohan. Allerdings geht er dermaßen langsam, dass wir auf dem Weg beinahe einschlafen. Noch schlimmer: Wenn wir sprinten, hält er es nicht für nötig, ebenfalls zu beschleunigen. Hängen wir ihn ab, bleibt er sogar zurück – ohne, dass wir ein Hinweissymbol auf der Karte erhalten. Kurzum: Wir wünschen uns, dass Computer-Begleiter in Zukunft automatisch ihr Fortbewegungstempo anpassen und den Spielfluss nicht behindern.

Willkommen im Casino

Grundsätzlich gilt: Wir möchten uns unsere Siege (und auch unsere Niederlagen) in Spielen ehrlich verdienen. Gerade im Online-Betrieb sollten also alle Teilnehmer auf Augenhöhe agieren, sodass wirklich das Können und nicht etwa der Geldbeutel über den Erfolg entscheidet. Doch leider hat sich besonders im Sportspielsektor das berüchtigte Pay2Win breit-



Das im Januar 2020 erschienene Dragon Ball Z: Kakarot ist ein Fest für Anime-Fans, hat allerdings auch Schwächen: Beispielsweise den langsamen Son-Gohan als Begleiter zu Beginn des Spiels oder öde Sammelaufgaben als Sidequests.



Die Macher von Action-Adventures und Rollenspielen (im Bild: The Elder Scrolls 5: Skyrim) mit einer großen Spielwelt streuen immer wieder öde Fließband- und Sammelmissionen ein. Das erhöht zwar den Umfang der Titel, senkt aber ihren spielerischen Anspruch. (Bild: Moby Games)

Positive Entwicklung: Die Hersteller von AAA-Spielen wie Star Wars Jedi: Fallen Order oder dem kommenden Doom: Eternal (Bild) verzichten vollends auf Ingame-Transaktionen und zeigen damit, dass sie die Kritik von Spielern annehmen. (Bild: Moby Games)

gemacht. Mit Pay2Win bezeichnet man gemeinhin Mikrotransaktionen, die deutlichen Einfluss auf das Spielgeschehen nehmen und somit Spieler bevorteilen, die bereit sind, für bestimmte Inhalte zu zahlen. Genau so etwas möchten wir in Zukunft nicht mehr sehen!

Lootboxen wie etwa in FIFA Ultimate Team oder gar Glücksspielfunktionen wie in NBA 2K20 zerstören nicht nur den Spielspaß. Sie sorgen auch für ein vergiftetes Klima innerhalb der Community und erschaffen im schlimmsten Fall eine virtuelle Zweiklassengesellschaft. Pay2Win-Funktionen wie Lootboxen sind eine der größten Designsünden überhaupt und dienen lediglich dem wirtschaftlichen Erfolg, nicht aber dem Erschaffen möglichst gelungener Spielerlebnisse.

Verschlimmbessernde Updates

Wo wir schon beim Thema Mikrotransaktionen sind, möchten wir einen der großen Videospielskandale des vergangenen Jahres aufgreifen. Als das Rennspiel Crash Team Racing: Nitro-Fueled am 20. Juni 2019 auf den Markt kam, war es noch frei von Ingame-Bezahloptionen. Doch das sollte sich mit Update 1.08 ändern: Wer wollte, konnte sich fortan Wumpa Coins kaufen, anstatt diese zu erspielen.

Obwohl es sich in diesem Fall um kein Pay2Win-Prinzip handelte, so ärgerte uns dieses „Hineinschmuggeln“ von Bezahloptionen enorm. Denn derartige Aktionen stören das Vertrauensverhältnis zwischen Spielern und Entwicklern und schaden damit nicht nur dem Hersteller, sondern auch dem Medium selbst.

It‘s not a bug, it‘s a feature!

Die Ausrede „It‘s not a bug, it‘s a feature“ ist natürlich blanke Ironie. Denn nichts ist ärgerlicher als Programmfehler, die einem den Spielspaß verhageln. 2019 machten gleich mehrere große Produktionen mit Abstürzen, Rucklern und anderen Ärgernissen Negativschlagzeilen. Das prominenteste Beispiel für das völlige Entgleisen der Qualitätssicherung war die Wrestling-Simulation WWE 2K20: Nachdem Hauptentwickler Yuke’s auf halbem Weg ausstieg, erschien eine unter der Führung von Visual Concepts notdürftig zusammengeklöppelte Lizenz-Abnormität, die auch Monate nach ihrer Veröffentlichung noch voller Fehler steckt.

Deshalb: So ärgerlich die jüngsten Release-Verschiebungen von Hoffnungsträgern wie Dying Light 2, Cyberpunk 2077 und Final Fantasy 7 auch sein mögen, wir nehmen einige Monate Wartezeit bedeutend lieber in Kauf als einen Spiele-Scherbenhaufen, den die Entwickler erst Monate nach Erscheinen mittels Patches und Updates wieder zusammenfügen. Mehr Qualitätssicherung, weniger Bugs – sicherlich ein sinnvolles Motto, das die Videospielewelt ein bisschen besser machen würde. ❑



Quicktime-Events, unsichtbare Wände und andere Problemchen: Ältere Titel wie das 2012 veröffentlichte Resident Evil 6 demonstrieren, welche Features zu ihrer Zeit modern waren und später von Entwicklern wieder aussortiert wurden. (Bild: Moby Games)



The Division 2:
Alle Straßen führen nach New York

Der Weg nach Lower Manhattan war lang und beschwerlich – wir fassen die bisherige Division-Story verständlich zusammen und setzen sie in Kontext.

Von: Christian Schmid & Sascha Lohmüller

Die Jagd nach Aaron Keener wurde eröffnet. Die oft ein wenig verwinkelte Tom-Clancy-Geschichte um Viren, Verrat und eine neue Weltordnung ist allerdings für Neueinsteiger schwer zu verstehen. Wir fassen die wichtigsten Eckpunkte zusammen.

Der Name Aaron Keener lässt Division-Veteranen der ersten Stunde einen Schauer über den Rücken laufen. Als graue Eminenz im Hintergrund der beiden Spiele steht Keener für das personifizierte Chaos, die egoistische Galionsfigur einer neuen Weltordnung, die keine Rücksicht mehr auf Dinge wie Empathie und ein friedliches Miteinander nimmt. Spieler, die erst mit Warlords of New York die Server betreten, geben bei der Erwähnung Aaron Keeners jedoch mit hoher Wahrscheinlichkeit lediglich ein antiklimaktisches „Wer?" von sich. Kein Wunder, denn The Division 2 schubst Spieler praktisch direkt auf die Straßen von Lower Manhattan und gibt lediglich ein paar wichtige Eckpunkte der Story preis. Dabei ist die Geschichte der Division-Reihe tatsächlich sehr dramatisch und voller Clancy-typischer Wendungen. Ebenfalls Clancy-typisch ist jedoch die enorme Menge an Charakternamen, Daten und Ereignissen, welche leicht überwältigend wirken kann. Wir fassen im Folgenden die Geschichte zusammen, die den Spieler-Agenten zurück nach New York führt, erklären, was es mit der Dollar-Grippe, dem Gespenst Aaron Keener und der Division selbst auf sich hat. Grundlegende Dinge klären wir dabei im Voraus und gehen danach zu einem Zeitstrahl über, der euch auf verständliche Art und Weise in der aktuellen Zeitlinie ankommen lässt. Insbesondere die ersten paar Wochen in New York betrachten wir im Detail, da hier eine Menge Hintergrundinformationen für die durchgehende Thematik der Serie geprägt werden. Wir wünschen viel Spaß beim Eintauchen in eine nicht ganz abwegige und extrem düstere Geschichte, in der die Weltregierungen nicht mit dem Ausbruch einer extrem ansteckenden Virusgrippe zurechtkommen. Ladet eure Waffe, setzt eure Atemmaske auf und wascht euch die Hände. Die Jagd auf Keener ist hiermit eröffnet.

DIE FUNKTION UND DIE URSPRÜNGE DER DIVISION

Bevor wir uns jedoch um Husten, Schnupfen und den Zusammenbruch der westlichen Welt kümmern, legen wir erst einmal den Grundstein: Wer oder was ist die Division eigentlich? Das Spiel selbst erklärt euch zumindest, dass ihr zu der absoluten Elite der amerikanischen Regierungsagenten gehört und nur dann zum Einsatz kommt, wenn alle anderen Kanäle versagen. Das führt viele Spieler zu der Annahme, dass es sich bei der Division um eine Art „Super-CIA" handelt, samt der Geheimnistuerei und den damit verbundenen Spionage-Tätigkeiten. Die Wahrheit sieht allerdings komplett anders aus. Ihren Ursprung nahm die Geschichte der sogenannten „Strategic Homeland Division" im Jahr 2001, als die US-Regierung die „Operation Dark Winter" durchführte. Dieser Codename steht für die Simulation eines Angriffs auf die Vereinigten Staaten durch den zielgenauen Einsatz eines Pocken-Ausbruchs. Eines der Ziele von Dark Winter war es, die Verwundbarkeit der USA aufzuzeigen und im Anschluss gezielt die offen gelegten Schwachstellen zu entfernen. Die von Oklahoma-Stadt ausgehende Simulation zeigte, dass die Regierung völlig unfähig war, die Ausbreitung des Pockenvirus zu stoppen, und nach kurzer Zeit die Kontrolle über die letzten Notfallfunktionen Amerikas verlieren würde. Selbst die Medien waren unfähig, der Zivilbevölkerung auf kompetente Art und Weise den richtigen Umgang mit dem Virus zu vermitteln, und trugen sogar dazu bei, Fehlinformationen und Panik zu verbreiten. Und das Beste? Operation Dark Winter ist echt. Die Simulation wurde vom Johns Hopkins Center für Zivile Bioverteidigungsstrategien (CCBS) sowie dem Zentrum für Strategische und Internationale Studien (CSIS) durchgeführt. Das vierundvierzigseitige Dokument wurde von der US-Regierung zur Verfügung gestellt und kann auf mydivision.net heruntergeladen werden.

Nachdem wir unsere Leser nun mit einem angemessen mulmigen Gefühl versehen haben, kommen wir wieder zu dem fiktionalen Teil der Geschichte: Im Jahr 2007 führte die damalige US-Regierung Di-

rektive 51 ein. Die Direktive besagt, dass im Falle eines katastrophalen Zusammenbruchs der nationalen Sicherheit oder der gewählten Regierung eine konstitutionelle Regierung eingesetzt werden würde; eine Regierung, die alle drei Staatsgewalten in der Hand des Präsidenten selbst zusammenlaufen lässt. Die Strategic Homeland Division, kurz SHD oder einfach „The Division“, war das direkte Ergebnis von Direktive 51: eine große Menge an Schläferagenten, die ihren regulären Jobs nachgehen, bis sie aktiviert werden. Um es ganz klar auszudrücken, ist die Division die allerletzte Verteidigungslinie, die nur dann zum Einsatz kommt, wenn die USA kurz vor dem Fall stehen. Die Agenten besitzen eine enorme Handlungsfreiheit, zeichnen sich durch eine erstklassige Ausbildung, Furchtlosigkeit, Intelligenz und die Versorgung mit der absoluten Crème de la Crème der technologischen Kriegsführung aus. Von der Abkürzung SHD abgeleitet sind sowohl die SHADE-Tech-Gadgets als auch die sogenannte Smart-Watch eines der offensichtlichsten Merkmale eines Division-Agenten. Noch vor allen anderen technischen Spielzeugen stellt jedoch die künstliche Intelligenz ISAC (System Analytical Computer Interface) eine der größten Stärken der Division dar. Die KI unterstützt Agenten durch Kommunikation, Echtzeitanalyse, Datensammlung und die Auswertung Biometrischer Daten. ISAC ist der Grund, warum ihr die in der Spielwelt verteilten „Echos“ wahrnehmen könnt, die eine Mischung aus den gesammelten Audio- und Videodateien von Überwachungskameras und Smartphones darstellen. All das macht einen Division-Agenten zu einem wahrhaft furchterregenden Feind. Das orangenfarbene Glühen der SHADE-Technologie veranlasst deshalb auch mehr als einen eurer Feinde dazu, panisch ins Funkgerät zu brüllen, dass sich ein „Division-Element“ im Angriff befindet. Das Motto der Division? „Extremis Malis, Extrema Remedia“: „Außergewöhnliche Umstände erfordern außergewöhnliche Maßnahmen.“

Die handverlesenen und extrem motivierten Mitglieder der „Strategic Homeland Division“ stellen das Nonplusultra der autarken Geheimagenten dar.

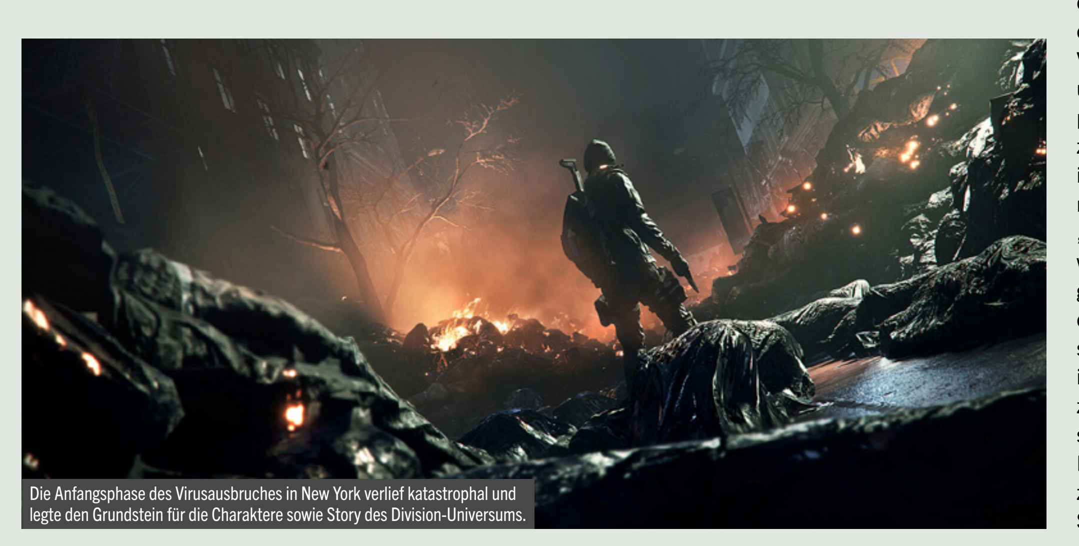
> Die Black Tusk und ihr Auftraggeber wussten bereits lange im Voraus von dem geplanten Einsatz des Grünen Gifts. Auch die Sabotage der Division fand bereits vor dem Ausnahmezustand statt. Wer auch immer dahintersteckt – er denkt langfristig und strategisch.

27.11.–1.12: DER LETZTE BLACK FRIDAY

Ground Zero der gesamten Geschichte um die Division und das sogenannte „Grüne Gift“ war der 27. November des Jahres 2015 – Black Friday. Im Einkaufszentrum „Abdel's Shopping Center“ wurde der Virus von dem Biochemischen Ingenieur Gordon Amherst freigesetzt. Gordon ist ein Name, der während The Division öfter fällt: Der Wissenschaftler befasste sich mit der Replikation künstlicher DNA und der damit verbundenen Virus-Forschung. Dummerweise war Amherst nicht nur brillant, sondern auch ein Verfechter einer besonders radikalen Version des Darwinismus: Seiner Ansicht nach brauchte die Natur ein wenig Hilfe, um mit der Krankheit „Mensch“ fertig zu werden. Wer seine neue Krankheitsvariante überlebte, war offensichtlich auserwählt, um in der von ihm geschaffenen Welt weiterzuleben. Alle anderen würden ein Opfer der „natürlichen Auslese“. Gleichzeitig mit Hunderten von anderen Opfern infizierte sich Amherst selbst mit dem Grünen Gift – und starb kurz darauf an dem Monster, das er selbst geschaffen hatte. In der Zeit vom Black Friday bis zum ersten Dezember begann der Virus mit seiner Arbeit. Die ersten Symptome traten auf, Fieber brach aus und die Öffentlichkeit begann zu verstehen, dass etwas nicht stimmte. Schulen wurden geschlossen, Universitäten sagten Kurse ab und die Bewohner New Yorks wurden gebetenn, zu Hause zu bleiben und die Krankheitswelle auszusitzen.

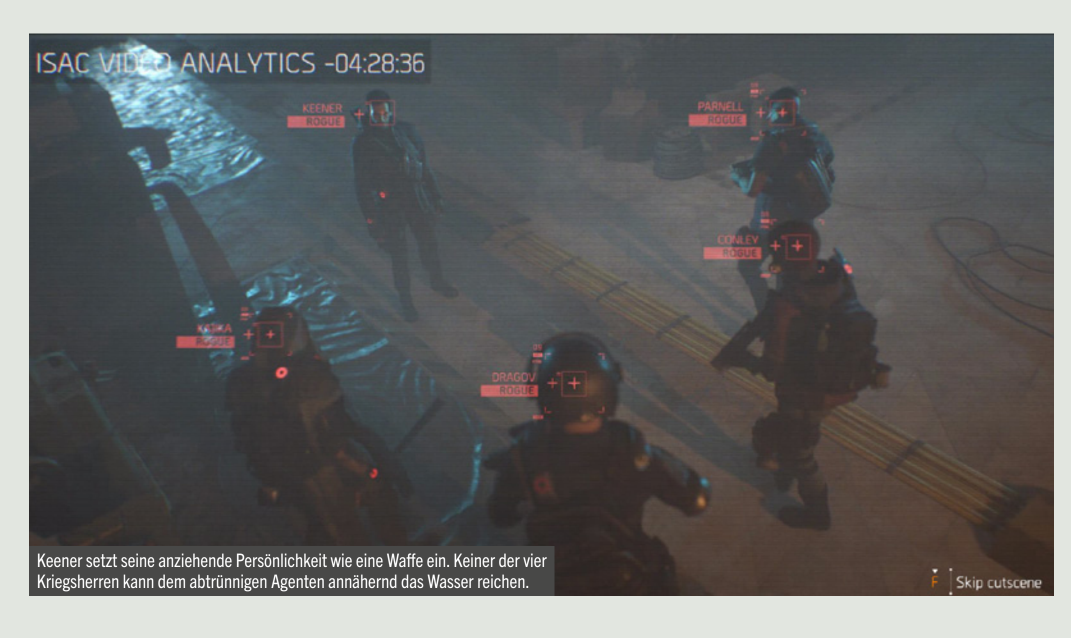
2.12.–3.12: AMHERSTS PLAN GEHT AUF

Als die Seuche wenige Tage später die ersten Todesopfer forderte, versank New York in einem Malstrom aus Gewalt und Chaos. Es dauerte nicht einmal zwei Tage, bis die Geschäfte leer gekauft waren und die ersten Plünderungen begannen. In diesen Tagen wurden zwei Drittel der Bevölkerung, Diplomaten und der UNO-Besatzung Manhattans evakuiert – und trugen damit den Virus weit ins Kernland der USA und andere Länder. Zu diesem Zeitpunkt begann auch das Gerücht zu kursieren, dass die Seuche über infizierte Einhundert-Dollar-Scheine verbreitet wurde. Die Begriffe „Grünes Gift“ und „Dollar-Grippe“ wurden innerhalb dieses Zeitraumes geprägt. Die Polizei, Nationalgarde, die Feuerwehr und das medizinische Personal New Yorks wurden in der „Joint Task Force“ oder JTF zusammengefasst und begannen, sich gegen das Chaos zu stemmen. Der Präsident ordnete die Durchsetzung einer Quarantäne an und ließ Söldnerorganisationen (PMCs oder



Die Anfangsphase des Virusausbruches in New York verlief katastrophal und legte den Grundstein für die Charaktere sowie Story des Division-Universums.

Private Military Contractors) unter der Aufsicht eins Lieutenant-Colonels des US-Militärs einfliegen, um die Ordnung aufrechtzuerhalten. Das öffentliche Stromnetz und die Internetversorgung brachen stellenweise zusammen. Abhilfe schaffte Paul Rhodes, ein Ex-Söldner, der seine technischen Fähigkeiten in den Dienst der JTF stellte und bei eurem späteren Aufenthalt in New York noch wichtig wird.



Keener setzt seine anziehende Persönlichkeit wie eine Waffe ein. Keiner der vier Kriegsherren kann dem abtrünnigen Agenten annähernd das Wasser reichen.

4.12.–11.12: DIE ERRICHTUNG DER QUARANTÄNEZONEN

Die Quarantäne trat offiziell in Kraft und die ersten Fälle der Dollar-Grippe wurden in den Krankenhäusern der Stadt angenommen. Kurz darauf wurde die Grippe als eine schwer modifizierte Variante des Pockenvirus identifiziert, verbunden mit Elementen des Dengue-Virus, Ebola, H1N1, des Hantavirus, Marburg sowie der Schweinegrippe – damit war offensichtlich, dass der Virus künstlich erschaffen und als Teil einer gezielten Attacke eingesetzt wurde. Durch die hohe Mutationsrate des Virus war die Erschaffung eines Impfstoffes oder der Einsatz von Virustatika unmöglich. Das Militär begann, in New York einzumarschieren, und setzte die Quarantäne mit allen Mitteln durch. Kranke wurden gesammelt und in Lager verfrachtet, in denen sich die Regierung mit aller Macht um eine Heilung bemühte. Um die Quarantänezonen wurden hohe Mauern errichtet und die Nationalgarde riegelte die Zonen ab. Mehr als zehntausend Todesopfer wurden alleine in New York verzeichnet.

12.12.–19.12: DER UNTERGANG NEW YORKS

Zu diesem Zeitpunkt meldeten sowohl die Kranken- als auch die Leichenschauhäuser der Stadt maximale Kapazität und lehnten jede weitere Annahme ab. In den Quarantänezonen verschlechterte sich die Lage, sodass das Misstrauen gegenüber der Regierung zunahm. Als am 17. Dezember der Strom ausfiel, gingen die umzäunten Quarantänezonen in Gewalt und Chaos unter. Direktive 51 wurde in Kraft gesetzt und die erste Welle an Agenten aktiviert, darunter auch Aaron Keener, der damals noch unter seinem Codenamen „Vanguard“ (Vorhut) bekannt war. Die Agenten sollten eigentlich die Aufrechterhaltung der Zonen übernehmen, die meisten entschieden sich aber dafür, dem Schutz und der Evakuierung von Zivilisten den Vorrang zu geben. Das Militär zog sich innerhalb weniger Stunden aus den inzwischen „Dark Zone“ genannten Gebieten zurück und hinterließ Waffen und Ausrüstung im Wert Hunderter Millionen Dollar. Aaron Keener und seine erste Welle an Agenten versuchten verzweifelt, die Leben hunderttausender New Yorker zu retten, doch ohne offizielle Regierungsunterstützung mussten sie zusehen, wie die Plünderer blutige Ernte unter den Zivilisten hielten. Als eine große Gruppe Zivilsten vor seinen Augen bei lebendigem Leib verbrannte, entschloss Keener, dass eine Regierung, die Schutzbefohlenen nicht schützen kann, wertlos ist, und schaltete seinen Peilsender ab. Zu diesem Zeitpunkt diente Keener noch einem guten Zweck, doch seine Mittel wurden zusehends finsterer.

20.12.–6.01: ARMAGEDDON

Die Dark Zones waren inzwischen verseuchtes Niemandsland, das von Gangs und Gewalt regiert wurde. Der Präsident der Vereinigten Staaten war tot und alleine in New York wurde die Zahl der Todesopfer inzwischen auf mehr als 300.000 geschätzt, während die Regierung komplett in sich zusammenbrach. Aaron Keener fasste den Entschluss, auch den letzten Rest der nutzlosen Regierung zu vernichten, und das landesweit. Ein Neuanfang war erforderlich, wenn die Welt überleben will, und das bedeutete, die Division musste fallen. Zu diesem Zweck rekrutierte er den Rest der aktiven Division-Agenten. Wer sich seiner Herrschaft nicht beugte, wurde getötet. Als Reaktion auf Keeners Rebellion aktivierte die SHD eine zweite Welle an Agenten, darunter auch den Spielercharakter. Die Story von The Division begann an dieser Stelle mit einem Helikopterabsturz, bei dem der Kommandant der zweiten Welle getötet wurde, sodass die Agentin Faye Lau das Kommando übernahm.

THE DIVISION: KEENERS PLAN

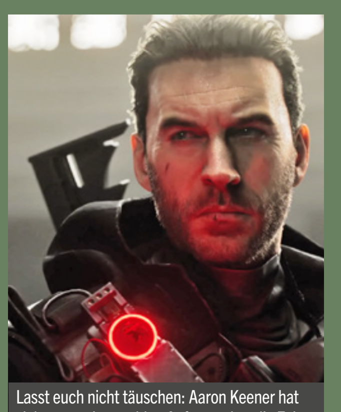
Während der Ereignisse von The Division erfuhr die SHD, dass Keener sich mit dem „Last Man Battalion“ (LMB) zusammengetan hatte. Die unter einem Banner zusammengefassten Söldnerorganisationen unter der Leitung des ehemaligen Lieutenant-Colonels Charles Bliss halfen Keener bei der Entführung des russischen Virologen Vitali Tchernenko, der im russischen Konulat von New

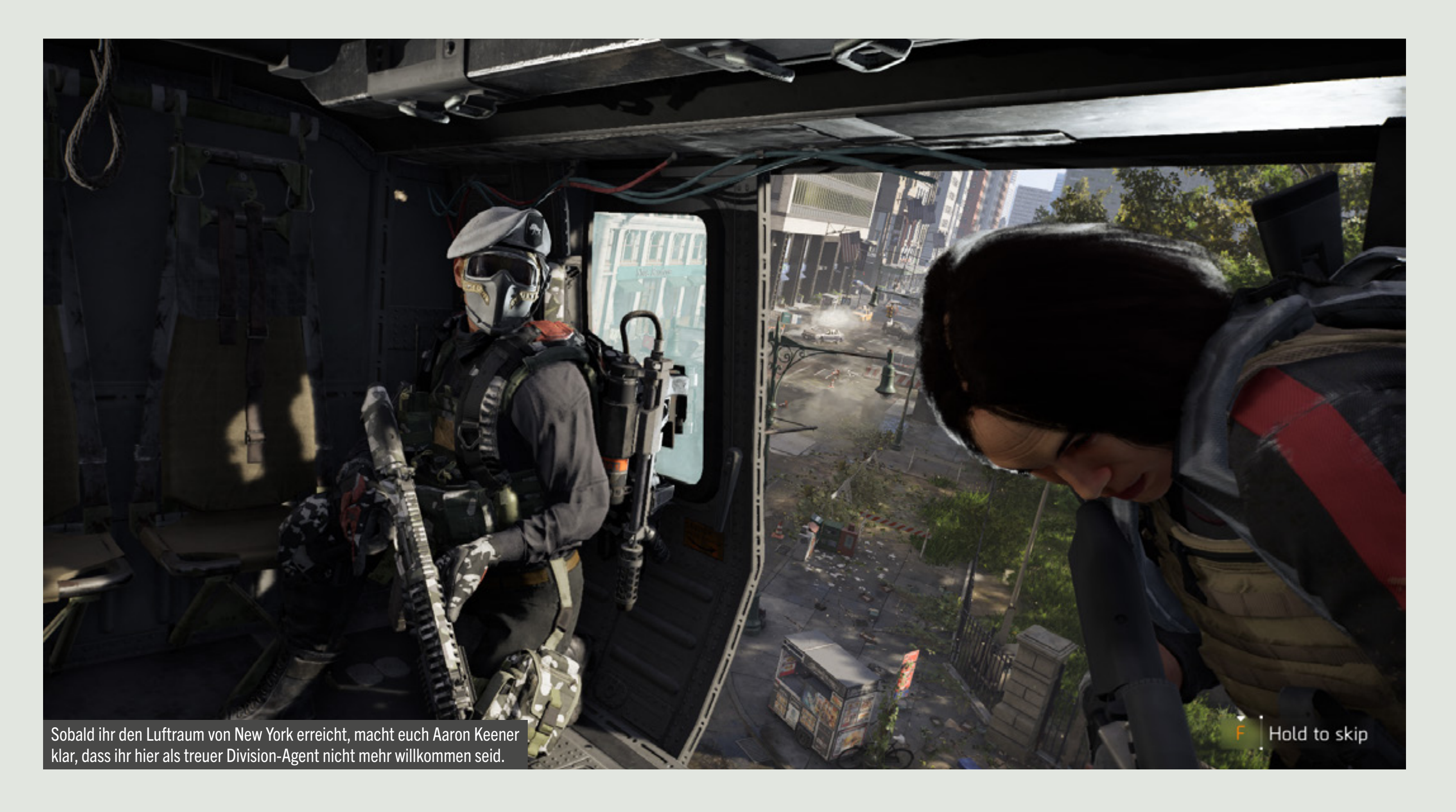
PROFIL: AARON KEENER

Der erste aller Rogue-Agenten besitzt eine mächtige und sehr gefährliche Persönlichkeit.

Es gibt kaum einen Charakter im Division-Universum, der so polarisiert wie Keener. Für die einen stellt er einen tragischen Schurken dar, der von der Regierung zu furchtbaren Taten gezwungen wurde. Für die anderen ist er ein psychopathischer Killer, der ebenso wenig Gnade verdient, wie er sie gewährt. Wenn man alle Ingame-Dokumente und Sprachaufnahmen sowie die verschiedenen Story-Trailer, die uns derzeit zur Verfügung stehen, zur Hand nimmt, ergibt sich das Bild eines Mannes, der vor allem eines besitzt: eine Persönlichkeit, die so groß ist, dass er sie wie eine Waffe einsetzt. Vitaly Tchernenko zum Beispiel wurde von Keener bis zu seiner Übergabe an die BTSU stets mit ausgewählter Höflichkeit behandelt. Selbst als Vitaly versucht, Virusproben willentlich zu vernichten, bleibt Keener absolut ruhig und beschwichtigt Tchernenko – immer mit einem subtilen Unterton, in dem blanker Stahl mitschwingt. Auch die vier Kriegsherren von New York bekommen von Keener im Voraus exakt das zu hören, was ihm in diesem Moment am meisten nützt. Keener lügt und spielt dreidimensionales Schach, und das auf einem Level, an das selbst die besten Strategen der Division nur schwer herankommen.

Von den Anfängen in New York bis jetzt änderte sich Keeners Charakter zum Schlechteren. Wo zuvor der Kampf gegen eine ineffektive Regierung im Vordergrund stand, sitzen inzwischen eine tiefe Verachtung für Schwäche und ein massiver Überlegenheitskomplex. Aaron Keener ist ein Psychopath, wie er im Buche steht: Er besitzt kein Empathie, keine soziale Verantwortung und kein Gewissen. Charmant und völlig furchtlos ist Keener wie geschaffen für seine neue Weltordnung, die persönliche Macht über alles stellt.


Lasst euch nicht täuschen: Aaron Keener hat sich trotz seiner noblen Anfänge über die Zeit hinweg verändert. Der Mann ist ein Psychopath.



Sobald ihr den Luftraum von New York erreicht, macht euch Aaron Keener klar, dass ihr hier als treuer Division-Agent nicht mehr willkommen seid.

York vergeblich auf seine Rettung wartete. Die Methoden des rebellierenden Agenten waren inzwischen ebenso brutal wie die der durch die Stadt marodierenden Gangs; die Vorgehensweise Keeners war jedoch immer noch hochpräzise und gefühlskalt, was ihn für die ungeschulten Plünderer praktisch unangreifbar machte. Kurz darauf gelangte der ehemalige Agent an das Equipment, mit dem Gordon Amherst die Dollar-Grippe synthetisieren konnte. Damit besaß Keener zu diesem Zeitpunkt sowohl einen kompetenten Virologen als auch einen DNA-Proteindrucker, mit dessen Hilfe er eine neue Seuche kreieren konnte. Wichtig: Vitali Tchernenko hatte nichts mit der Erschaffung des Grünen Gifts zu tun, er war lediglich ein weiteres Opfer von Aaron Keener! Eine letzte Nachricht des inzwischen weltweit gesuchten Ex-Agenten ließ darauf schließen, dass er sich nicht mehr in New York aufhielt.

THE DIVISION 2: EINE NEUE SEUCHE

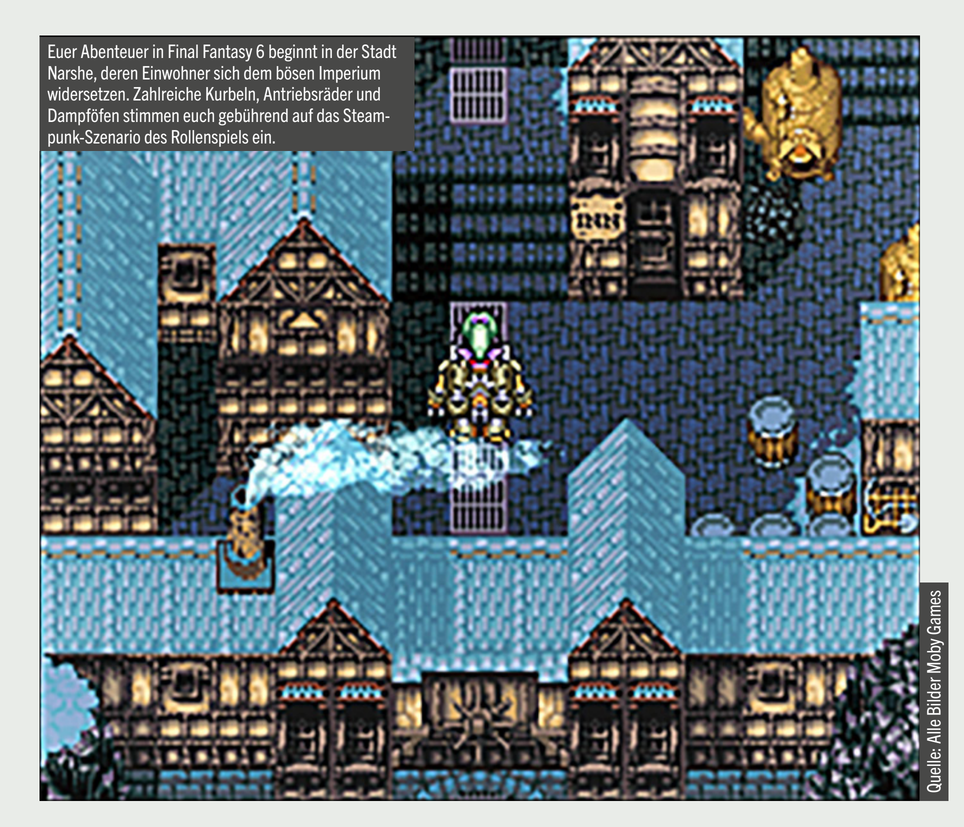
Monate nach den Ereignissen von The Division ging es der Welt und insbesondere den USA nicht viel besser. Immerhin: Die Dollar-Grippe war inzwischen größtenteils unter Kontrolle gebracht. Als künstlich geschaffene Krankheit erhielt das Grüne Gift von Gordon Amherst ein „Verfallsdatum", nach dessen Verstreichen die Menschheit mit dem Wiederaufbau beginnen sollte. In diversen Laboren und den Dark Zones gab es jedoch immer noch gefährliche Orte, an denen nach wie vor der unsichtbare Tod lauerte. Regelmäßige Ausbrüche der Dollar-Grippe schienen außerdem darauf hinzuweisen, dass der Virus eigenständig mutierte und Amhersts Plan damit hinfällig machte. Im Hochsommer erhielten Division-Agenten in den USA einen landesweiten Notruf, der besagte, dass das SHD-Netzwerk ausgefallen war – ein Desaster, denn ohne eine landesweite Kommunikation war an einen Wiederaufbau der Regierung nicht zu denken. Agenten aus dem gesamten Land strömten nach Washington D.C., um den Hauptserver zu starten. Dort angekommen, fanden die Agenten nicht nur den Präsidenten (der ehemalige Sprecher des Repräsentantenhauses), sondern auch Hinweise auf ein antivirales Breitbandmedikament. Nachdem der Server neu gestartet, das Medikament gefunden und der Präsident gerettet worden waren, marschierte mit einem Mal die „Black Tusk Specialist Unit" (BTSU) in Washington ein. Die technologisch extrem fortgeschrittenen Söldner dienten einer unbekannten dritten Partei, die nichts mit der Division oder Aaron Keener zu tun hatte. Dann folgte ein schwerer Verrat: Präsident Ellis arbeitete bereits seit langer Zeit mit der BTSU zusammen und stahl das Breitbandmedikament. Zwar konnten die Agenten das Medikament zurückerobern, Ellis schlüpfte jedoch durch ihre Finger. Nachdem die Division das Pentagon sichern konnte, entdeckte sie, warum die BTSU das Gebäude besetzt hatte: Ein Perfusions-Inkubationsreaktor wurde sichergestellt. Obwohl der SHD immer noch ein Spezialist fehlte, um den Reaktor in Betrieb zu nehmen, stellte die abgeschlossene Perfusionskultur die beste Chance dar, um das Breitband-Virostatikum in Massenproduktion herzustellen. So weit, so gut!

Richtig interessant wurde es für die Division, als in dem Vergnügungspark von Coney Island in New York Spuren von Vitaly Tchernenko auftauchten. Der von Keener an die Black Tusk übergebene Tchernenko war der perfekte Kandidat für die Inbetriebnahme des Perfusions-Inkubationsreaktors. In Coney Island angekommen, stellte sich heraus, dass die Black Tusk den Wissenschaftler zwar von Aaron Keener entgegengenommen hatte, diesem aber kein Stück über den Weg traute. Zu Recht, wie sich zeigte, denn Keener hetzte die unter neuer Führung erstarkten Cleaner auf das BTSU-Camp, in der Hoffnung, drei Ziele auf einmal auszuschalten: die Black Tusk, Tchernenko und die Division-Agenten. Zwar entwischte Keener ein weiteres Mal knapp seinen Verfolgern, doch der russische Wissenschaftler konnte in Sicherheit gebracht werden. Wenig später stellte sich heraus, was Tchernenko in der Obhut des Ex-Agenten getan hatte: Mit der Hilfe des Protein-Druckers und Tchernenkos konnte Keener eine neue Variante der Seuche erschaffen und ließ diese augenblicklich auf das Division-Hauptquartier in New York los. Eure Aufgabe in Warlords of New York ist nun die Festsetzung Keeners und das Ausschalten seiner vier Kriegsherren, gefährlicher Ex-Agenten, die von den neu erstarkten Feindfraktionen Lower Manhattans unterstützt werden. Erinnert ihr euch noch an den Ex-LMB-Techniker Paul Rhodes? Der alte Haudegen konnte in den Monaten seit der Evakuierung New Yorks eine solide Zuflucht für Zivilisten und die Überreste der JTF schaffen. Division-Agenten, darunter auch euer alter Bekannter Faye Lau, begegnet man in Lower Manhattan inzwischen allerdings bestenfalls mit Misstrauen – aus offensichtlichen Gründen. Nun liegt es an euch, Aaron Keener zu stoppen und die Verbreitung einer zweiten Pest biblischen Ausmaßes zu verhindern. Viel Erfolg! ❑

Wer sind die Jäger, die in Washington und New York ihr Unwesen treiben? Die Theorien reichen von russischen Spezialkommandos über Black-Tusk-Elitekrieger bis hin zur Welle 3 der Division, die alle vorangegangenen Wellen neutralisieren soll.

Mit Final Fantasy 6 lieferte der japanische Entwickler Square 1994 einen der wichtigsten Titel für das Super Nintendo ab. Für viele Genre-Fans zählt es sogar zu den besten Konsolenrollenspielen aller Zeiten. Wie schlägt sich der Klassiker heute? Unser Autor Benedikt hat ihn zum ersten Mal gespielt.

Von: Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller


Euer Abenteuer in Final Fantasy 6 beginnt in der Stadt Narshe, deren Einwohner sich dem bösen Imperium widersetzen. Zahlreiche Kurbeln, Antriebsräder und Dampföfen stimmen euch gebührend auf das Steampunk-Szenario des Rollenspiels ein.

Quelle: Alle Bilder Moby Games

Mein erstes Mal: **Final Fantasy 6**

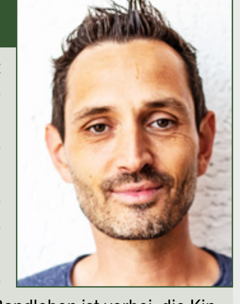
Titel: Final Fantasy 6 • **System:** Super Nintendo • **Genre:** Rollenspiel • **Publisher:** Square • **Entwickler:** Square • **Release:** 02.04.1994 (Japan) • **Auch erhältlich für:** Super Nintendo Classic Mini, Playstation, Game Boy Advance, Wii (Virtual Console), iOS und Android, PC

Final Fantasy 6, ursprünglich 1994 nur in Japan und den USA für das Super Nintendo veröffentlicht, ist ein Rollenspiel, das nicht wenige als das ultimative Genre-Meisterwerk bezeichnen, als den Höhepunkt der 16-Bit-Ära, als den Gipfel der Pixelkunst. Ich besaß 1994 zwar ein Super Nintendo, auf dem ich The Legend of Zelda: A Link to the Past und Super Mario World rauf und runter spielte, es war allerdings ein PAL-Gerät. Für eine Importkonsole plus Spiel fehlte mir damals das Geld, ich sparte lieber auf meinen Autoführerschein. Und auch als Final Fantasy 6 später dank Umsetzungen für die erste PlayStation-Konsole, den Game Boy Advance und die Wii (via Virtual Console) erhältlich war, habe ich es versäumt, und es blieb an der Spitze meiner immer länger werdenden „Spiele, die ich irgendwann mal nachholen werde"-Liste. (Die laut Meinung eines geschätzten Kollegen „völlig verhunzte" Mobile-Umsetzung für iOS und Android klammere ich an dieser Stelle übrigens bewusst aus.)

Dabei habe ich durchaus schon reichlich Zeit mit der Final-Fantasy-Saga verbracht, die Teile sieben bis zehn allesamt zumindest angespielt und mich auch in den Online-Ablegern ausgetobt. Final Fantasy 7 gehört sogar zu meinen absoluten Lieblingstiteln auf der Playstation, weshalb ich mich schon sehr auf das Remake freue. Mit Final Fantasy 8 verbindet mich indes eine Hassliebe, weil ich als junger Redakteur beim Magazin fun generation (R.I.P.) auf Basis der japanischen Version eine seitenlange Titelstory erstellen musste.

Dank des Super Nintendo Classic Mini, auf dem das Spiel als Final Fantasy 3 – so hieß die US-Version – vorinstalliert ist, kann man den Klassiker mittlerweile problemlos auf modernen 4K-Fernsehern spielen. Es ist ein Spiel, das auch 25 Jahre nach seiner Urveröffentlichung von seinen Fans kultisch verehrt wird. Nicht umsonst habe ich Final Fantasy 6 ausgewählt, um damit eine neue Artikelreihe zu eröffnen. Und nach über 30 Stunden Spielzeit kann ich sagen: Ja, der

ÜBER DEN AUTOR



Benedikt Plass-Fleßenkämper, Jahrgang 1977, arbeitet seit über 20 Jahren als Spielejournalist und leitet seine eigene Medienagentur. Als vielbeschäftigter Mensch hat Benedikt neben seinem Beruf noch weitere Leidenschaften: Er ist nicht nur mehrfacher Vater, sondern auch begeisterter Langstreckenläufer und trainiert eine Jugendfußballmannschaft. Zudem war er Sänger, Gitarrist und Songwriter einer Indiepop-Band. Aufgrund seiner Zeitknappheit sind ihm leider so einige Spieleperlen durch die Lappen gegangen. Doch das wilde Bandleben ist vorbei, die Kinder sind aus dem Gröbsten raus, der nächste Marathon kann warten – und Benedikt hat nun endlich wieder mehr Zeit zum Spielen! In seiner Artikelreihe „Mein erstes Mal" fühlt er unsterblichen Klassikern, großen Hits und angeblichen Meilensteinen auf den Zahn: Wie spielt sich der vermeintliche Kracher Jahre später für jemanden, der ihn damals verpasst hat und nun zum allerersten Mal erlebt?



Von Anfang an gilt es, jede Menge Zufallskämpfe zu absolvieren. Hier seht ihr den ersten Boss des Spiels.



Die liebevoll per Hand gezeichnete Pixelgrafik von Final Fantasy 6 kann sich 25 Jahre später immer noch sehen lassen.

Die Zufallskämpfe erlebt ihr in einem von der Seite präsentierten Bildschirm. Die Gegnervielfalt ist enorm: Das Feindrepertoire reicht vom kleinen Getier über imperiale Maschinen, Geister und Zombies bis hin zu mächtigen Bossen.

Nicht ohne meinen Savepoint: Auf den Luxus des freien Speicherns muss man in Final Fantasy 6 verzichten, ihr könnt euren Fortschritt immer nur an bestimmten Punkten oder auf der Weltkarte sichern.

Hype ist gerechtfertigt – das Spiel ist in der Tat der Meilenstein, von dem ich so oft gelesen und gehört habe. Aber der Reihe nach.

Von Anfang an magisch

Nachdem ich die letzten Jahre vor allem in den offenen 3D-Welten eines Skyrim und in MMO-Shootern wie Destiny 1 und 2 verbracht habe, ist der Einstieg in Final Fantasy 6 mit seiner 2D-Pixeloptik ziemlich gewöhnungsbedürftig. Doch kaum ist das Intro gestartet, zieht mich die Atmosphäre in ihren Bann, bin ich von Story, Setting und Charakteren fasziniert. Final Fantasy 6 ist von der ersten Sekunde an großes Kino! Gut für mich: Wie bei den anderen Ablegern der Rollenspielreihe steht die Handlung für sich und erfordert keinerlei Kenntnisse der Vorgänger.

Die Story möglichst spoilerfrei und in aller Kürze: Im Kern handelt es sich um eine klassische „Rebellen gegen das böse Imperium"-Geschichte, die in einem Steampunk-Szenario angesiedelt ist und in Form der sogenannten Espers eine magische Komponente erhält. Die Espers sind magische Wesen, die aus einem Krieg zwischen drei Göttern hervorgegangen sind. Im Mittelpunkt der Story steht ein Mädchen, das wie das Erdkundebuch meines neunjährigen Sohns heißt: Terra. Sie verfügt über magische Fähigkeiten, was äußerst selten ist, gilt Magie doch seit dem großen Magi-Krieg zwischen den Menschen und ebenjenen Espers vor 1.000 Jahren als ausgestorben. Es entspinnt sich eine Story rund um eine aus Terra und ihren Freunden bestehende Rebellengruppe, die sich einem gewissen Imperator Gestahl und dessen fiesem Hofmagier Kefka entgegenstellt. Das Spiel ist in zwei etwa gleich lange Hälften unterteilt, wobei die erste recht linear abläuft. Die zweite gewährt euch hingegen mehr Freiheiten und ihr könnt größtenteils frei entscheiden, welche Aufgabe ihr als Nächstes angehen möchtet.

Charakterstarke Helden

Steuere ich zu Beginn noch Terra, wird schnell klar, dass Final Fantasy 6 weit mehr als nur eine Hauptfigur zu bieten hat: Nach und nach spiele ich viele weitere Charaktere, die allesamt eine eigene Hintergrundgeschichte und individuelle Beweggründe für den Kampf gegen das Imperium haben. Die meisten von ihnen schließe ich schnell ins Herz. Neben Terra vor allem den schlitzohrigen Locke, die Zwillingsbrüder Edgar und Sabin, die sensible Celes, den Samurai Cyan und den mysteriösen Shadow. Aber auch andere Figuren wie etwa den Wildling Gau oder den Luftschiff-Besitzer und Glücksspieler Setzer haben die Entwickler ebenso interessant wie facettenreich gezeichnet. Nur mit einigen wenigen Charakteren werde ich nicht auf Anhieb warm. Alle 14 Figuren des Spiels – zwei versteckte und optional auffindbare Charaktere inklusive – aufzuzählen und im Detail zu erläutern, würde jeglichen Platzrahmen sprengen. Ich bin jedenfalls aufrichtig beeindruckt: Die Charaktervielfalt- und Tiefe von Final Fantasy 6 ist selbst nach heutigen Maßstäben bahnbrechend; hier trefft ihr auf echte Persönlichkeiten mit Gefühlen und Problemen.

Eine freie Klassenauswahl gibt es nicht, dafür repräsentieren die Charaktere typische Rollenspielhelden und verfügen im Kampf jeweils über individuelle Spezialfähigkeiten: Locke ist beispielsweise der Dieb (auch wenn er vehement darauf besteht, nur ein „Schatzjäger" zu sein) und kann seinen Gegnern Objekte mopsen, Cyan verteilt als begnadeter Krieger mächtige Schwertattacken, der Blaumagier Strago nutzt die sogenannte Lore-Technik, mit deren Hilfe er sich feindliche Kampftechniken aneignet, Sabin greift mittels Blitzattacken an, und so weiter. Ich kann maximal vier Figuren gleichzeitig in meine Party packen, wobei euch das Spiel an vielen Stellen aber auch genau vorgibt, wen ihr gerade verkörpert und befehligt. Mal seid ihr alleine unterwegs, dann wiederum mit zwei bis vier Helden. Es gibt sogar Stellen, an denen eure Party in bis zu drei Gruppen aufgeteilt wird, die ihr gleichzeitig koordinieren müsst. Dann gilt es, die Teams sinnvoll zusammenzustellen und durch die Areale zu navigieren, um in den darauffolgenden Kämpfen eine Chance zu haben. Das fühlt sich für mich als bisherigen Nichtkenner des Spiels taufrisch an und ist teils recht herausfordernd.

Überhaupt ist die Charaktervielfalt von Final Fantasy 6 für mich eine große Umstellung, bin ich es doch aus Skyrim und Co. gewöhnt, mich voll und ganz aufs Aufleveln und Aufrüsten meines Alter Ego zu konzentrieren. Hier steigen eure Figuren zwar mit der Zeit ebenfalls stufenweise auf, bekommen immer bessere Ausrüstungsgegenstände und werden sukzessive mächtiger, ihr habt aber eben nicht die volle Kontrolle darüber, wann und wen ihr levelt.

Kämpfen bis der Esper kommt

Wenig verwunderlich: Die nicht wie der Rest des Spiels in isometrischer Vogelperspektive, sondern in einer seitlichen Ansicht dargestellten Zufallskämpfe von Final Fantasy 6 erinnern mich an jene aus Final Fantasy 7, denn hier kommt ebenfalls das ATB-System (Active Time Battle) zum Einsatz. Das Ganze funktioniert flott und unkompliziert: Hat sich der „Bereitschaftsbalken" eines Charakters aufgeladen, ist er an der Reihe und ich verteile Befehle wie „Fight", „Magic", „Item" oder nutze Spezialangriffe. Zudem kann ich pro Kampf eine besonders mächtige Fähigkeit einsetzen – nämlich die meines aktuell für den jeweiligen Charakter aktivierten Espers. Die Magiewesen sind quasi die Vorstufen der Guardian Forces und Bestias aus späteren Final-Fantasy-Teilen. Eine Besonderheit der Espers ist, dass meine Figuren durch sie allesamt Zaubersprüche lernen dürfen, solan-



Blick ins Spielmenü: Von hier aus habt ihr Zugriff auf Ausrüstung, Items, Magie- und Spezialangriffe, ausgerüstete Relikte sowie die Espers eurer aktuell aktiven Charaktere.

An einigen Stellen des Spiels müsst ihr drei Partys gleichzeitig navigieren. Dann kommt eine Prise Strategie ins Spiel.



Im Spielverlauf bekommt ihr Zugriff auf ein Luftschiff, mit dem ihr die Welt von Final Fantasy 6 deutlich schneller bereisen könnt.

Neue Ausrüstung für eure Helden besorgt ihr euch vor allem auf Einkaufstouren in städtischen Shops. Aber auch bestimmte Gegner und versteckte Schatzkisten enthalten wertvolle Beute.

Magische Angriffe und Esper-Spezialattacken sind grafisch besonders aufwendig inszeniert. Hier zu sehen: der mächtige Ultima-Zauber von Relm.

ge sie mit ihnen verbunden sind. Allerdings kann es etwas nerven, die Espers zwischen den Helden hin- und herzuschieben. Und ist ein Charakter aus Story-Gründen gerade nicht Teil meiner Gruppe, hat von mir aber einen bestimmtem Esper zugewiesen bekommen, kann ich diesen vorerst nicht an eine andere Figur koppeln.

Apropos nervig: Ich habe echt vergessen, dass einem Zufallskämpfe, Pardon, doch hart auf den Sack gehen können! Die Kampffrequenz ist in Final Fantasy 6 enorm hoch, was streckenweise in einem sehr zähflüssigen Spielablauf resultiert. Mal eben einen Dungeon erkunden? Könnt ihr vergessen, denn hier werdet ihr garantiert alle paar Sekunden von – immerhin herrlich abwechslungsreich designten – Kreaturen und Monstern attackiert. Dann heißt es, mindestens bis zum nächsten Speicherpunkt durchzuhalten. Oder weiterzumachen, bis ihr wieder auf der Weltkarte unterwegs seid, wo man jederzeit frei abspeichern kann.

Insgesamt machen mir die Kämpfe dennoch viel Spaß – nicht zuletzt, weil ihr es immer wieder mit fantasievollen Bossgegnern (Ultros! Ultima Weapon!) zu tun bekommt und die Spezialfähigkeiten spielerisch teils ziemlich genial gelöst oder einfach cool inszeniert sind: Um etwa Sabins Blitzattacken einsetzen zu können, muss ich bisweilen recht knifflige Gamepad-Kombos in Street-Fighter-Manier eingeben. Oder siehe Setzers Slot-Specials, Cyans Schwertangriffe, Edgars Tool-Angriffe etc. – ihr schöpft hier aus einem gigantischen Magie- und Fähigkeitenfundus.

Voll von denkwürdigen Momenten

Letztlich ist Final Fantasy 6 nach all den Jahren aber vor allem wegen eine Sache immer noch so großartig: seiner Story. Kaum zu glauben, was die Kreativköpfe von Square damals alles in das 24-MBit-Modul gequetscht haben! Und umso bemerkenswerter, wenn man bedenkt, dass die Entwicklung des Spiels nur ein Jahr dauerte. Die Handlung ist voller Überraschungen und Wendungen, wird immer wieder aus mehreren Perspektiven erzählt und enthält zahlreiche Mini-Storys für die einzelnen Hauptfiguren. Immer wieder gibt es auch spielbare Rückblenden, in denen ihr dann mehr über die Vergangenheit der jeweiligen Figur erfahrt. Das Ganze ist in teils atemberaubender Geschwindigkeit und mit hoher Dynamik inszeniert, sodass nie Langeweile aufkommt. Die Macher schreckten dabei auch nicht vor ernsten Themen wie Folter, Sklaverei, Liebe, Trauer, Selbstmoral oder Völkermord zurück. Das war anno 1994 schon extrem mutig – und lässt mich auch heute noch oft nachdenklich vor dem Fernseher zurück. Dass es damals noch keine Sprachausgabe gab, war letztlich ein Glücksfall für das Spiel, denn die in Textboxen ablaufenden Dialoge sind meist pointiert und gut geschrieben.

Insbesondere in den denkwürdigen Momenten des Spiels, etwa der ikonischen Opernsequenz, erwischt mich der Klassiker eiskalt. Doch bitte nicht falsch verstehen, Final Fantasy 6 ist deshalb noch lange kein durch und durch ernstes Spiel; trotz allem Pathos wird hier auch reichlich Humor geboten. Ob in den launigen Dialogen oder dank der oft witzigen Animationen, ich habe mehr als einmal schmunzelnd vor dem SNES Classic Mini gesessen.

Ein audiovisuelles Kunstwerk

Die Storytiefe und die einmalige Atmosphäre von Final Fantasy 6 sind zum großen Teil der grandiosen Präsentation des Spiels geschuldet. Über den fantastischen Soundtrack aus der Feder von Nobuo Uematsu wurden schon ganze Bücher geschrieben, deshalb spare ich mir an dieser Stelle weitere Huldigungen. Okay, ganz komme ich nicht drum herum: Ohne seine traumhafte Musik wäre Final Fantasy 6 ganz sicher nicht das Spiel, das es ist. Jeder wichtige Charakter hat seine eigene kleine Melodie, jede Szene ist musikalisch perfekt untermalt, jeder Ton und jedes Instrument sind von seinem Komponisten mit Bedacht gewählt worden. Mir gefällt der Soundtrack so gut, dass ich ihn – Apple Music sei Dank – sogar in meine Jogging-Playlist gepackt habe. „Terra's Theme" kann ich mittlerweile in- und auswendig pfeifen!

In puncto grafischer Gestaltung haben die Entwickler das Super Nintendo seinerzeit ebenfalls voll ausgereizt. Das vom Japaner Yoshitaka Amano entworfene Image- und Charakterdesign ist so liebevoll detailliert wie künstlerisch wertvoll: Ob die zahlreichen Feinde, die mal kunterbunten, mal düsteren Städte und Dungeons oder die perfekt gezeichneten und wunderschön animierten Charaktere – ich bin von Anfang an in den Look des Spiels verliebt. Klar, wenn man nicht mit 2D-Games groß geworden ist, dürfte man erst einmal einen kleinen Kulturschock erleben. Zitat meines Sohnes, der mir gelegentlich beim Spielen über die Schulter geschaut hat: „Das sieht aus wie Minecraft, es ist nur alles so platt!". Und dennoch: Die Grafik ist in der Tat ganz, ganz große Pixelkunst.

Die zwei großen Weltenkarten des Spiels – aus Spoilergründen möchte ich inhaltlich nicht näher darauf eingehen – sind an manchen Stellen zwar etwas arg grobkörnig ausgefallen, dennoch fühle ich mich hier schnell heimisch, ziehe wie früher in Final Fantasy 7 mit meiner Gruppe von Ort zu Ort und darf im Spielverlauf – typisch Final Fantasy! – auch per Luftschiff oder Chocobo reisen. Letztgenannte Sequenzen präsentiert das Spiel in rasanten Mode-7-Kamerafahrten samt 3D-Effekt.

Mein Fazit: Ein Meisterwerk

Ursprünglich wollte ich nur einen kurzen Bericht über meine Erlebnisse verfassen. Doch ich bin so tief in den Klassiker eingetaucht und es gibt darüber so unglaublich viel zu erzählen, dass es nun doch deutlich mehr geworden ist. Wie ihr schon unschwer feststellen konntet, bin ich hin und weg von diesem SNES-Meilenstein – sämtliche Lobgesänge sind absolut gerechtfertigt! Die brillante Pixelgrafik, die fantastische Musik, die tollen Charaktere, die genialen Antagonisten, das fluffige Kampfsystem und vor allem die unfassbar gute Story fügen sich zu einem wahrhaft epischen Rollenspielerlebnis zusammen.

Da kann ich auch über meinen größten Kritikpunkt hinwegsehen – die bisweilen nervigen Zufallskämpfe. Auch wenn ich jetzt wieder mehr Zeit zum Spielen habe, bremsen sie doch immer wieder meinen Entdeckerdrang aus. Manchmal wünsche ich mir, einfach nur in der Story voranzukommen, doch dann muss ich eben erst einmal kämpfen, kämpfen und nochmals kämpfen. Einige Passagen (Stichwort „The Floating Continent"), die manchmal auch noch mit einem knackigen Zeitlimit versehen sind, haben mich doch einige Nerven gekostet. Ihr braucht also wirklich Zeit, um dieses Spiel in vollem Maße genießen zu können. Zumal es voller Gimmicks und Geheimnisse steckt, die ich noch lange nicht alle erforscht habe. Wer allein sämtliche Charaktere mit den besten Zaubersprüchen des Spiels ausstatten will, kann sich hiermit wochenlang beschäftigen.

Eigentlich wollte ich Final Fantasy 6 für diesen Artikel auf Biegen und Brechen komplett durchspielen, nach einem kurzen Blick auf eine Komplettlösung habe ich aber festgestellt, dass ich noch etwa ein Drittel vor mir habe. Und dieses werde ich nun in aller Ruhe genießen, frei von jeglichen Artikel-Zwängen. Ich freu mich drauf! ❑


COMEDY
CENTRAL